免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.166

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年10月09日

页数：212页

人之间需要相互信任和理解。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.166

专题企划

五星级游戏工房诞生记

记Level-5的成长之路



赠品

《圣骑战史》贴纸

研究中心

勇者30 2nd PSP

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G PSP

攻略透解

黑岩射手 游戏版 PSP

真·三国无双6 特别版 PSP

梦幻骑士IV 超荷再装填 PSP

全新次世代掌机新作情报

皇牌空战 3D

极限脱出 善人死亡

VR网球4

苍翼默示录 连续变换 扩张版

真·恐怖惊魂夜 第11个来访者

本辑特别关注



攻略透解

P120

系统全解
EX技能效果汇总
全武功、印效果一览
全武器的适应性
全HP上限增加道具地点
修学士全问题答案

真·三国无双6 特别版 PSP







卷首语

截稿前看到3DS版《MH3G》和扩展滑杆周边的消息，震撼不已，《怪物猎人》是否登陆任氏掌机平台是业界长久以来的一个悬念焦点，如今这个焦点终于以Capcom传统的“左右逢源”揭晓了答案，掌机业界更加扑朔迷离。虽然3DS自发售以来持续人气低迷，但有了这一超重量级作品的登场，与未发售便已赚足眼球的PSV注定有一场好戏对决，随着9月中旬即将到来的TGS和任天堂3DS发布会两大展会，相信还会有更多重头消息公布，我们不妨静待两个厂商的表演。而在这之前，先来看看本辑《掌机王SP》的精彩内容吧。

LIKY



掌机王Sp VOL.166

封面用图：Persona4
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.166

视频地址：http://www.tudou.com/programs/view/Jmz4wUiGtZ4/
密码666666

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

前线狙击

新作拼盘

游戏文化频道

走近业界

专题企划

CONTENTS 目录

特快专递

游戏一品轩

玩转NDS

玩转PSP

市场动态

攻略透解

研究中心

下崽工房

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

软件 SOFTWARE

《DQ》新作发表会召开，《史莱姆总动员3》发售日确定



9月5日，日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”诞生25周年的新作发表会在东京举行，会上公布了多项与《DQ》游戏相关的消息。

首先，面向3DS平台开发的系列外传作品《史莱姆总动员3 大海贼与尾巴团》的发售日和售价正式确定。这款游戏将于今年11月2日发售，售价为6090日元。《史莱姆总动员3》是“《DQ》系列”登陆3DS的首款作品，游戏的主角依然是大家熟悉的蓝色可爱生物史莱姆，而前作中史莱姆做出的伸长身体、弹出身体、头上顶物等招牌动作在本作中也会再现。这次的主人公史莱姆是斯朗王国的王子，为了追踪企图征服世界的魔物集团“尾巴团”，与同伴们一起乘坐大船向大海原进发。由于故事发生在大海之上，因此与海盗船的激烈战斗也是本作中的一大主题，玩家不仅可以炮击敌船，还可以利用各种部件来编辑强化自己的船只。通过邂逅通信，玩家可以与不认识的玩家的船只进行战斗，并获得船的部件。



其次，厂商宣布“《富豪街》系列”最新作《富豪街Wii》的发售日为今年12月1日，售价6090日元。这部作品中有着来自于《勇者斗恶龙》以及《马里奥》这两大人气系列中的角色们出现，并追加任何玩家都可以轻松上手的简易规则。

此外，在发表会当天，“《DQ》系列”的门户网站也得到了重新制作，新装上阵的《DQ》门户网站名为“DQ天堂”（ドラクエ・パラダイス），今后将会不断更新系列相关的情报。

此次发表会中最重头的发表是系列第10款正统续作《勇者斗恶龙Ⅹ》的详细情报，相关发表由系列生父堀井雄二亲自登台发布。《DQⅩ》的副标题为"觉醒的五种族"（目覚めし五つの种族），是一款带有在线游戏成分的RPG。堀井表示，尽管以前玩家们都认为在线游戏在剧情上会比较薄弱，但本作并非如此。本作的制作人齐藤阳介是之前曾制作过大受好评的MMORPG《魔力宝贝》的主制作人，相信他在《魔力》中的丰富经验也会运用在《DQⅩ》中，而齐藤也表示，虽然本作是一款在线RPG，但并不强制玩家一定要联网，就算单机也能充分体验到游戏内容。此外，《DQⅩ》除了最早宣布的Wii版之外，还将追加发售任天堂新家用机Wii U版，其中Wii版将于2012年发售，而Wii U版的发售时期则未定。堀井表示，尽管3DS的性能无法实现在《DQⅩ》的世界中游戏，但是他正在构想玩家将游戏的存档转移到3DS中，像《DQIX》那样利用邂逅通信的系统。

软件 SOFTWARE

“如龙工作室”成立，《黑豹2》明春发售







8月31日，SEGA于东京举行记者发布会。会上，“《如龙》系列”的综合监督名越稔洋宣布将成立“如龙工作室”。之所以将工作室以“如龙”名，名越表示因为《如龙》是自己制作人生涯的分水岭，也是现在小组所掌握的制作经验的原点，工作室今后将扮演不断创造能够体会到“本格人间戏剧”作品的制作人集团角色。工作室中除名越之外，还包括“《如龙》系列”首席制作人菊池正义、“《如龙》系列”和《二进制领域》导演佐藤大辅、“《黑豹》系列”制作人小川阳二郎、负责“《如龙》系列”剧本演出的横山昌义等参与过《如龙》制作的知名制作人。

发布会上率先公布了由“如龙工作室”制作的新作《黑豹2 如龙 阿修罗篇》（クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗篇），该作品为去年9月在PSP平台发售的“《如龙》系列”外传《黑豹 如龙新章》的续作，主人公仍是前作的右京龙也。《黑豹2》的制作人依然由前作的小川担当，而自从在《如龙2》中登场后再就没有出现的场景大阪・苍天掘也将在本作中复活，制作人表示游戏将真实再现打扮的氛围，并确定将与实际的企业展开积极合作。游戏将于明年春季推出，开发平台依然是PSP，在9月15日起举行的2011年东京游戏展上将提供现场试玩。

此外，会上还宣布同样出自“如龙工作室”之手的次世代原创射击游戏《二进制领域》（バイナリ－－ド メイン）的最新情报。游戏的LOGO焕然一新，而本作也将延续“《如龙》系列”邀请知名艺人参与配音的方式，目前已经确认将为本作中主要角色配音的艺人包括北村一辉、远藤宪一、武井咲、松方弘树以及竹中直人。游戏将于明年2月发售，对应平台为PS3和Xbox 360。

发布会的最后，工作室宣布了《如龙5》的制作计划，不过游戏的对应机种、发售时期等目前均不明，但可以确定的是，游戏将与系列以往的作品有很大的不同。

8月26日 Square Enix宣布，原定于今年10月13日发售的PSP末期大作《最终幻想零式》，将小幅延期两周至10月27日发售。延期的理由为进一步提升游戏的品质。自从游戏在PSN推出体验版下载以来，受到了不少玩家关于游戏细节不足的反馈，比如视角问题以及ファントマ抽取不便就是反馈比较集中的问题，厂商表示将会针对用户的反馈进行修改，而从最新公布的影像来看，抽取过程的确已经得到了简化。伴随着游戏的延期，游戏OST也一同延到了10月26日，而由BUMP OF CHICKEN演唱的主题歌《ZERO》的单曲CD也延期到了10月19日。

8月26日 今年5月底举行的《传说》庆典活动“传说节2011”将制作成DVD于今年12月9日发售，这套DVD将分为4张碟，其中前三张碟忠实收录了活动当时的现场盛况，而另外一张碟收录的则是附加内容。这套DVD定价为9975日元，虽然价格较贵，但内容总共有大约8个小时之久。“传说节2011”以纪念“《传说》系列”诞生15周年为主题，活动中不仅有为系列角色们配音的豪华声优阵容参演朗读剧，更有演唱过系列主题歌的艺人进行表演，会上还展现了系列历代作品中的难忘画面，对于粉丝来说是一次难忘的精彩经历。据统计，一共有累计1万7000人次参加了此次《传说》盛会。



TGS2011 SCE展台将有31款PSV游戏提供试玩

9月1日，SCEJ在官方网站发表申明，宣布了将于今年9月15日至9月18日举行的东京游戏展2011中的SCE展区提供试玩的游戏情况。作为将于年底发售的新掌机PSV在日本国内的首次公开亮相，本届TGS的SCE展区将提供多达31款PSV游戏的试玩。截止到9月1日，其中13款游戏已经揭晓，它们分别是：《苍翼默示录 连续变换 扩充版》（Arc System Works）、《真·三国无双NEXT》（Koei Tecmo Games）、《沥青都市 喷射》（Konami）、《国王、魔王与7公主 新·王样物语》（Konami）、《麻将格斗俱乐部 新生·全国对战版》（Konami）、《忍道2 散华》（Spike）、《VR网球4》（SEGA）、《未知海域 没有地图的冒险之始》（SCE，即《黄金深渊》的日版）、《重力的眩晕》（SCE）、《大众高尔夫NEXT》（暂名，SCE）、《真·恐怖惊魂夜 第11位来访者》（Chunsoft）、《魔界战记3 回归》（日本一Software）、《山脊赛车》（暂名，NBGI）。

本届TGS的SCE展区将提供7款PSP游戏的试玩，截止到9月1日，其中6款已经确认，它们分别是《边境之门》（Konami）、《最终幻想 零式》（Square Enix）、《黑豹2 如龙 阿修罗篇》（SEGA）、《初音未来 女歌手计划 扩充版》（SEGA）以及《跨过我的尸体》（SCE）。

此外，本届TGS的SCE展区还将提供22款PS3游戏的现场试玩。

8月26日

Koei Tecmo Games于本日公布了将于今年10月29日和10月30日，在日本神奈川县太平洋横滨会展中心的国立大堂中举行的“新罗曼史节 遥之祭2011 樱花恋模样”的详细情况。此次演出将在现Koei旗下人气女性向恋爱游戏《遥远的时空中》全系列游戏中的恋爱名场面，包括井上和彦、关智一、鸟海浩辅等在内为游戏配音的知名男性声优将参加此次活动，声优们不仅将现场表演话剧、脱口秀，还将献唱歌曲。此次演出的门票分为三类，其中最普通的A席售价4800日元，一般的S席售价6800日元，而最佳的SS席的售价则高达8800日元。

9月1日

SEGA宣布原定于今年10月27日发售的PSP游戏《七龙战记2020》将延期发售，新的发售日为今年11月23日，延期了大约一个月。尽管SEGA方面表示此次延期是出于诸多原因，但是外界推测这在很大程度上是由于《最终幻想 零式》突然延期至10月27日与《七龙战记2020》撞车，为了回避大作SEGA才采取的无奈延期。《七龙战记2020》是NDS版《七龙战记》的续作，舞台转移到2020年的东京，制作方同样由前作的Image Epoch担任。大人气电子歌姬初音未来将在游戏中登场，不仅如此，游戏的主题歌《Seventh Heaven》也将由她演唱。

9月1日

为了补偿于8月11日前以25000日元的原价购买3DS用户的10款免费赠送的FC游戏于本日开始提供下载，除了之前已经公布的《超级马里奥兄弟》、《大金刚JR.》、《气球大战》、《雪山兄弟》、《塞尔达传说》这5款游戏之外，另外5款之前没公布的FC游戏分别是《勇破迷魂阵》、《马里奥公开高尔夫》、《耀西的蛋》、《银河战士》以及《林克的冒险》。这些游戏目前提供的都是先行下载版，等以后的正式版（两者的差别可参看164辑的情报站）发布之后，可以免费升级为正式版。此外，同样为作为补偿免费赠送的10款GBA游戏，目前仍只公布了其中5款，其余5款仍不明朗。

软件 SOFTWARE

《Persona4》强化移植PSV





2008年7月在PS2发售的《Persona4》自推出后一直受到玩家们的热烈支持，即使是发售三年后的现在，人气仍然维持在较高的水平。今年10月，根据其改编的TV动画也将开始播放，而因为有着备受好评的《Persona3 携带版》的成功经验，其掌机移植版也一直是粉丝们所关注的焦点。

近日，Atlus终于宣布了《Persona4》的掌机版移植计划，不过其平台不再是PSP，而是Sony的新掌机PSV。游戏的全名为《Persona4 黄金版》（ペルソナ4 ザ・ゴ–ルデン），之所以命名为“黄金”，是因为厂商表示本作在很多方面都进行了刷新，从而变得像黄金那样熠熠生辉。据悉，游戏将在原作的基础上追加新的日常事件，新动画、同时也将追加新的Persona和服装。游戏还将追加全新角色玛丽（マリ–），主人公可以通过感情联络系统（コミュ）与其进行交流，而为这位全新的女性角色配音的是当红声优花泽香菜。利用PSV的通信功能（3G以及Wi-Fi均对应），本作将实现玩家们在迷宫内互相救助的系统，只要在迷宫内陷入陷阱，玩家就可以向其他玩家发出救援邀请，而玩家在联网状态下，也能收到来自其他玩家的救助邀请。

本作暂定将于明年春季发售，价格未定。

9月1日



今年年初发售的PSP游戏《战场的女武神3》将发售加强版《战场的女武神3 附加版》（战场のヴァアルキュリア3 EXTRA EDITION），游戏中除了将还将追加新的原创章节之外，还将收录精选的DLC章节，包括原本只是作为预约特典和手机会员专用的DLC内容也会收录其中。游戏将于今年11月23日发售，售价为相对一般PSP游戏来说较为便宜的3990日元，其PSN下载版也将在同日推出，售价为3500日元。

9月6日

去年7月在PSP平台推出的《Fate/新章》将推出续作。续作名为《Fate/新章 CCC》（Fate/Extra CCC），将于明年春季发售，平台依然为PSP，前作中失去记忆的主人公和Saber将继续登场。游戏将继续由前作的Image Epoch负责制作，武内崇和奈须蘑菇将分别担任角色设计和剧本。除了售价6279日元的普通版之外，游戏还将发售售价为10479日元的豪华限定版，其中将包括Saber的figma、画集以及角色歌音乐CD。

9月7日

Capcom公布了重磅炸弹级的消息：《怪物猎人3G》预定登陆3DS平台。本作为Wii平台上《怪物猎人3》的续作，继承了Wii版独有的水中战系统。为了凸显3DS的特性，增加了触摸屏幕直接攻击怪物的设定。而任天堂方面也非常重视这款作品，特意为其开发了专用的扩展右摇杆，用来完成系列独特的操作。制作人是本良三和竹下博信，主题怪物为“碎龙”。目前游戏的开发进度已有80%，并将在2011东京游戏展上展出试玩版，相信不久之后就能与玩家们见面。

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

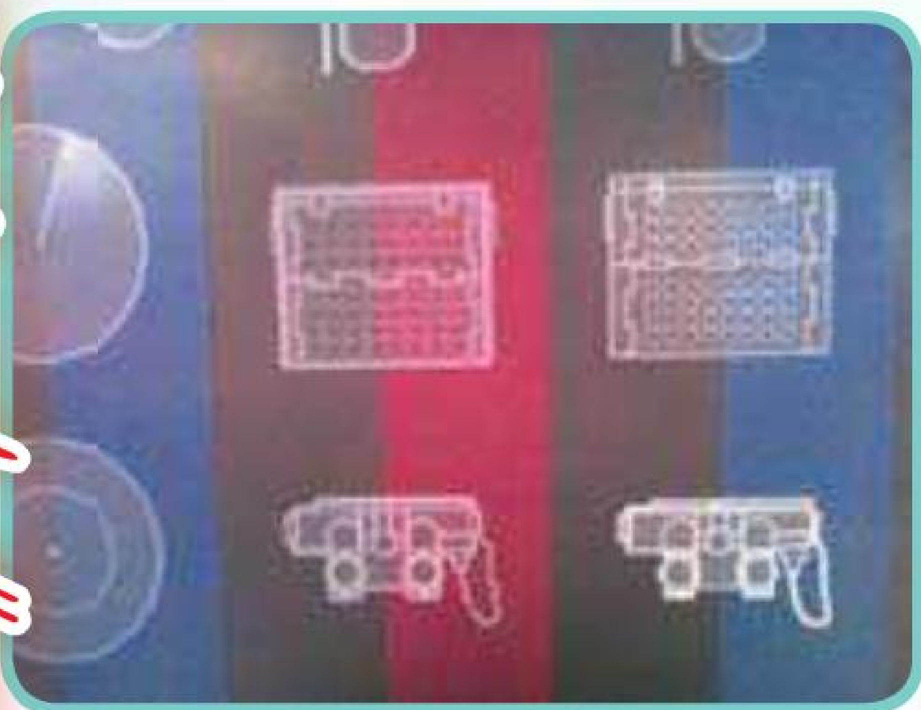
制作完这辑“游人望远镜”后，酷洛洛就要飞奔日本展开TGS的全面报道了，说不定下辑的栏目中还可能看见酷洛洛和其他制作人的合照哦（无限妄想进行中……）



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

高清版《MGS》锐意制作中



正在制作《潜龙谍影》的高清收藏版。目前大森君正在重制HD版的所有界面。图中是武器和装备的重置图标，左边是过去的样式，右边则是这次高清版的样板。



正在进行《潜龙谍影 和平行者》HD收藏版的最终多人测试。通过基站模式联机Playstation Network与XBOX Live，4人联机能够维持在60帧。另外还设定了读图时会有随机的角色台词出现

当年走进这行业是1986年，正好是初代《勇者斗恶龙》与《塞尔达传说》的发售，如今不知不觉已经25周年了！恭喜恭喜。遗憾当时还是新人的我，从早到晚都在忙于制作《潜龙谍影》，完全没有时间享受游戏，不过初代《潜龙谍影》也因此在1987年完成了。

9月5日



期待明年《MGS》25周年可以看到小岛先生的新发表。



日野晃博

游戏开发商Level-5社长

日野社长谈《假面骑士》新作



《纸盒战机》主人公的新型机“奥丁”的模型，发售两天已经达到系列最高销量，现在貌似许多地方都买不到了，这成绩也远超出Bandai的预想，太好了。虽然数字不能明说，但也有阿基琉斯的好几倍销量了。

9月1日

昨天和声优神谷浩史先生喝酒，今天又轮到制作组成员的结婚仪式，卡路里指标要亮红灯了。

9月4日



《假面骑士Fourze》真有趣。以校园为主题的活动部对抗，不知道小孩子们会以怎样的感觉去接受呢。节奏也很紧凑，期待看下一集啊。

9月5日



看来《纸盒战机》的商业策略真的很成功呀。不知道日野社长还有没有看过其他的《假面骑士》作品呢？



森利道

Arc System Works制作人，代表作包括“《罪恶装备》”系列、“《创意默示录》系列”

来卖广告了！



■《苍翼默示录》真琴七耶1/7 PVC完成品，售价8800日元。

买吧！大家快买吧！

9月2日



这可是赤果果的广告啊（此时阿鲁正在一旁看钱包还剩下多少钱）。



小林裕幸

Capcom所属制作人，以“《战国BASARA》系列”为代表作

探访毛利元就故地



第一次来逛到广岛，毛利军之旅出发！



来到毛利元就的墓碑前！



▶战国时代由丰臣秀吉营建的天守阁是大阪的象征。

今天第一次来到广岛城，登上五层的天守阁。



在宫岛乘坐渡船拜访严岛神社，这是大鸟居的象征，太感动了！

9月4日



今天在宫岛观赏野鹿（^_^）。

9月5日



难道小林裕幸在准备为《战国BASARA》新作取材？

樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”，目前制作3DS《新 光之神话 帕尔蒂娜之镜》

小谈《DQX》



不少人得知《DQＸ》是网络版后，都说还是以前的《DQ》比较好。但是我觉得，如果对进步和变化这些突如其来的改变不予以宽容，只是重复在同一位置上原地不动并不是好事。而本作的班底都是曾制作过成功作品的制作人，我还是非常期待的。



对于这款日本国民级RPG正式网游化，有不少玩家都表示大为惊讶。不过这也算大势所趋，相信今后同类的网游化大作也会越来越多。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

新制品疑云

任天堂对TGS的态度总是很纠结，一方面对这个由索尼势力主导的展会极其重视，另一方面又永远放不下矜持、打破不参加TGS的传统，于是每年TGS前后，任天堂总是会开个秋季发布会，撩拨一下大家的神经，分散人们对TGS的关注。其中隐约还有点规律——当任天堂处于劣势时，似乎倾向于在TGS之前召开发布会，起到先声夺人的效果；而当任天堂高高在上时，总是在TGS之后开会，用海量不请自来的第三方大作嘲讽着TGS上用尽浑身解数的索尼。TGS 2005，当全日本为PS3而疯狂时，岩田聪在首日的基调演讲中公布了Wii的手柄；TGS 2011，当人们对新一代掌机的关注从3DS转向PSV，岩田聪将提前揭晓“3DS新制品”。

如果9月13日任天堂公布的是3DS新机型，那么之前3DS的突然大幅降价就有了更合理的解释——为新机型而降价清货是业界的惯用手法。也就是说，降价的主要目的不是为了用低价策略改变市场处境，而是为新机型铺路，改变3DS命运的希望不在于价格，而在于新机型。

岩田聪深知价格无法改变市场的道理，但新机型已经数次为任天堂创造奇迹。10年前，人们对着GBA乌黑一片的屏幕骂得昏天黑地，任天堂赶紧推出添加前光屏幕的GBA SP，处境瞬间扭转。5年前NDS与PSP的激战中一度落于下风，NDSL携众多“脑白金”游戏出现后，命运随之改变。新机型似乎是拯救3DS的惟一希望，关键是，3DS的新机型如何给人以惊喜。



NDSL成功的主要原因不在于其略微轻薄的机身，而是“脑白金”的作用；GBA SP的成功是因为弥补了GBA的重大设计缺陷，而3DS新机型要承担其改变命运的重任，也要弥补其缺陷。

传闻认为新机型3DS将增加右摇杆，同时为实现原机型的游戏兼容性，将推出可自由安装/拆卸的右摇杆配件。缺少右摇杆曾是PSP最大的缺憾，号称将强化核心向游戏的3DS也确实很需要右摇杆，但是当今3DS的问题真能靠区区一个右摇杆解决?

性能不足、裸眼3D视觉效果不够新奇、3D损伤视力的普遍观念……这些才是影响3DS的主要因素。主要卖点没成为卖点，反而成为累赘，新机型要改变人们兴趣缺失的现状，首先要妥善处理裸眼3D。以当前的技术，让裸眼3D成像效果实现戏剧性进化的可能性几乎不存在，机身轻薄化的意义也不大，任天堂应该考虑的是在保证游戏兼容性的前提下为3DS追加新功能。正如NDSi增加了摄像头，3DS也应增加更具创新性的硬件新功能，原机型可借助追加配件实现游戏兼容性。不过与3DS的发售时间相隔如此之短，重大设计变更的可能性不大，与其期待硬件设计细枝末节的调整，倒不如期待任天堂多公布一些大作，比如3DS的《口袋妖怪》。此前还盛传《怪物猎人》将登陆3DS，遥想几年前任天堂秋季发布会公布的《怪物猎人3》，对任天堂余情未了的卡氏若真有此举也不稀奇。笔者认为为索尼与任天堂各造一个《怪物猎人》是卡氏的最佳选择，3DS的《怪物猎人》可略微低龄化，以《口袋妖怪》的年龄层为目标，为《怪物猎人》扩大受众面。

无论3DS的新制品是硬件还是软件，两三年内，任天堂预计都将采取保卫传统掌机市场的防御型战略。这于厂商无益，却对玩家有利，我们更希望看到的是全心全意服务于几千万核心玩家的任天堂，而不是削尖脑袋讨好数亿休闲玩家的任天堂。

（编注：截稿前任天堂已公布3DS版《怪物猎人3G》以及3DS右摇杆配件的消息。）

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次统计的是3DS降价后第二周的销量，在降价策略的刺激下，尽管没有对应软件发售，3DS依然在本周大卖了10万台。（顺便一提，降价后第一周的销量高达20万台。）

软件销量（日本） 2011年8月15日～8月21日

1 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日记 ぽかぽかアイル–村G

■Capcom■ETC■2011年8月10日■3990日元

NEW 本周销量 3万7988套 累计销量 14万951套 PSP

Capcom旗下人气狩猎游戏《怪物猎人》的衍生作品，清新休闲，艾鲁和怪物们都十分可爱，独特的游戏风格值得玩家探索。完全收录前作内容的本作只要3990日元，对于没有买过前作的玩家来说自然是十分划算，而买过的玩家就略微有点贵了，毕竟新增加的G级内容并没有想象中的多。

2 集合！卡比

あつめて！カ–ビィ

■Nintendo■ACT■2011年8月4日■3800日元

— 本周销量 3万4145套 累计销量 15万2115套 N

3 梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填

グロ–ランサ–Ⅳ オ–バ–リロ–デッド

■Atlus■RPG■2011年8月18日■6279日元

NEW 本周销量 2万4665套 累计销量 2万4665套 PSP

本作是被誉为系列最高作《梦幻骑士Ⅳ》的复刻作品，该系列从初代开始就以独特的人设、战斗系统以及细致的剧情获得玩家们的青睐，时隔多年的移植作品不但追加了大量新角色、新剧情，甚至连系统也经过了改良，多路线、多结局也让老玩家可以体验到超越原作的感动。

4 塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの传说 时のオカリナ 3D

■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元

↑ 本周销量 2万586套 累计销量 34万612套

5 遗忘

アムネシア

■Idea Factory■AVG■2011年8月18日■6090日元

NEW 本周销量 1万8279套 累计销量 1万8279套 PSP

6 J联盟 创造球会7 欧洲加强版

J.LEAGUE プロサッカ–クラブをつくろう！7 EURO PLUS

■SEGA■SLG■2011年8月4日■5600日元

↓ 本周销量 1万6963套 累计销量 14万4256套 PSP

7 美食的俘虏 美食生存者

トリコ グルメサバイバル！

■NBGI■ACT■2011年8月4日■5229日元

↓ 本周销量 1万6143套 累计销量 10万5558套 PSP

8 文明开华 葵座异闻录

文明开华 葵座异闻录

■Furyu■AVG■2011年8月18日■6090日元

NEW 本周销量 1万3405套 累计销量 1万3405套 PSP

9 任天狗+猫

nintendogs + cats

■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

↑ 本周销量 1万2806套 累计销量 30万230套

10 太鼓之达人 携带版DX

太鼓の达人ぽ～たぶるDX

■NBGI■MUG■2011年07月14日■5229日元

↓ 本周销量 1万1827套 累计销量 22万261套 PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年8月15日～8月21日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	10万7462台	162万8788台
NDSi	4863台	62万2661台
PSP	4万540台	131万593台
NDSL	152台	2万6400台
PSP go	55台	1万9889台

3DS累计销量：162万8788台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3278万9706台

PSP+PSP go累计销量：1760万7436台

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



本次的评分游戏多达8款，惟一的3DS作品《恶魔幸存者 超频》虽只是复刻游戏，但优秀的素质和诚意的移植令其获得一致好评，获得本次最高的26分。PSP的《圣骑战史》具有很高的耐玩度，画面和系统均十分优秀，也获得25的“热血推荐”级评价。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

恶魔幸存者 超频



3DS 热血推荐

《恶魔幸存者》初代的强化复刻版，追加了新关卡和角色语音。玩家被卷入太古神明之间的斗争中，在动荡的东京舞台上寻找自己的创世之路

胧月 虽然与前不久发售的《恶魔幸存者2》总分相同，但就故事而言我倾向于本作，它在剧情质量和叙述方式上更引人入胜。追加了第八天的新关卡，令本就分支丰富的原作尤具耐玩性。养成要素的表现一如既往地优秀，流程中关卡的难度设置基本恰到好处，没有特意凹级的玩家能一直苦战连连，享受“刚好打赢”的紧张快感。追加的恶魔全书降低了高级恶魔的作成难度，简单模式能让剧情派玩家毫无障碍地多周目领略战斗以外的乐趣。不过本作的每一战虽然耗时不长，可战斗方式还是给人节奏较慢的感觉。 **9**

总分 26

剧情	★★★★☆
系统	★★★★☆
诚意	★★★★★

半夏 恶魔的合体和召唤更为方便，声优们的大量语音对于“《女神》系列”较为罕见，角色性格鲜明。以东京为舞台的各个地点也极具代入感。 **9**

苍穹 追加的第8天内容和大量新仲魔让原本就非常耐玩的本作更上一层楼。游戏的整体难度不低，而简单模式的引入降低了门槛，方便了新手玩家。 **8**

■デビルサバイバー オーバークロック■卡片■Atlus■S·RPG■2011年9月1日■1人■无对应周边

真·三国无双6 特别版

PSP



《真·三国无双6》的PSP移植作，在原本的四大势力的基础上增加了晋势力及大量三国后期的事件和人物，主要有故事和战史两大模式。

马修 虽说加上“特别版”三个字，但游戏的改变并未如前作《355SP》那么大，当然花钱升能力在后期会省不少力气。游戏的优点多多，比如人物多、年代跨度长、战斗激烈、难度把握得当、CG动画精彩、剧情凸显历史厚重感等等，但不足之处也不少，比如初期的人物丢失，但后期貌似就没有了；再就是跟着玩家转的“雷达”式小地图，完全没有了小地图应有的直观作用。作为Koei的又一次尝试，蓄力攻击的回归应该是不负众望，但越来越多的角色和耐玩度以及关卡数这个矛盾，似乎还是没有解决。 **7**

总分 22

耐玩度	★★★★★
难度	★★★★☆
华丽度	★★★☆☆

苍穹 故事模式支持自由选人和协力作战的设定弥补了PS3版最惹人诟病之处。不过战史模式的剧情依旧薄弱，敌将凭空消失的现象也比较雷人。 **8**

半夏 动画非常精致，战斗中的奥义也很华丽，音乐保持系列的一贯品质非常优秀，但是读取时间略长。虽然武将众多可以有很多选择，但是没有个性的打酱油角色也不少。 **7**

■真·三国无双6 Special■UMD■Koei Tecmo Games■ACT■2011年8月25日■1～2人■无对应周边

机动战士高达 新基连的野望



《高达》题材SLG“《基连的野望》系列”的最新作，在游戏中玩家需扮演势力的指挥官，以统一宇宙世纪为目标调兵遣将，并且这次还加入了机师和司令官视点的玩法。



乌冬 这次采用了和SS版一样的全体地图，作战单位的操作十分繁琐，光是移动就要进行4次操作，而且没有教学模式，没接触过系列作品的玩家基本无从下手。当然，如果能克服操作上的门槛，那游戏带来的乐趣会是源源不断的。本作最大的进化就是可自主把握内容的增多，首先是角色引入了技能要素，将各角色的区别更加细微化的同时，也增加了培养的代入感。而机体也一样可以进行改造，现在不限于基础能力强力机体，自己有爱但能力较弱的机体经过改造后也能在战场上有所作为，增加了冷门机体的露脸机会。 **8**

总分 24

剧本丰富度	★★★☆☆
系统	★★★★☆
战略性	★★★★★

酷洛洛 相比前作画面并没有太大变化，游戏更多是在内容上更新加料，本作各种原创事件是小编比较喜欢的地方，相信也弥补了不少对原作剧情抱有怨念的FANS。 **8**

胧月 作为系列“特色”的不友好界面健在，光查看部队就很目眩。不过高达游戏的年龄层很广，有这样一个高门槛的系列迎合深度FANS也不是什么坏事。 **8**

■机动战士ガンダム 新ギレンの野望■UMD■NBGI■SLG■2011年8月25日■1人■无对应周边

黑岩射手 游戏版



以近年极具人气的《黑岩射手》改编而成的RPG，游戏版呈现的是与原作截然不同的世界观，玩家将扮演黑岩射手，与地球仅存的12名人类，跟外星侵略者展开一场又一场的死斗。



酷洛洛 作为RPG，游戏的战斗系统让BRS打得畅快淋漓，回避的时机考验玩家的反应，快速、紧张节奏更像一款A·RPG。不过关卡设计方面，部分任务则显得十分拖沓，与游戏的战斗节奏很不一致，个别战绩更像在折磨玩家。故事整体基调较为灰暗，尤其后期的情节与音乐配合，显得十分压抑，一周目多少有点让人心酸，能否改变结局就要靠玩家的努力了。此外通关后的追加任务非常多，比得上整个流程，难度也提高了不少，挑战性十足，十分适合擅长动作类游戏的朋友们进一步研究。虽然是一款优缺点都十分明显的作品，但瑕不掩瑜，作为动漫改编游戏，本作无疑十分成功。 **8**

总分 23

人设&画面	★★★★☆
动作性	★★★★☆
关卡容量	★★☆☆☆

阿鲁 游戏的最大卖点还是角色，世界观比较晦涩，不容易理解。战斗方面开始比较爽快，但玩到后期会感觉比较单调，BOSS战一不小心就会挂掉容易产生摔机的冲动。 **7**

白菜 游戏正篇流程短，故事性上拓展得还不够深入，充其量等于一个ACT的剧本量。战斗比较爽快，但BOSS战后的连打莫名其妙，即使完全不按也没关系。 **8**

■ブラック★ロックシューター THE GAME■UMD■Image Epoch■RPG■2011年8月25日■1人■无对应周边

圣骑战史



本作由制作过《奥丁领域》、《胧村正》等佳作的Vanillaware开发，玩家作为骑士团长，需要精心培养麾下的骑士们，把自己的国家引领向胜利。



苍穹 单单是育成模式就具有极高的耐玩度，3大类9种职业拥有各自的成长倾向和技能，再加上数量众多、效果各异的阵型，可以衍生出丰富多彩的战术打法，而以行动值（AP）为核心的战斗又保证了职业和技能间的平衡性。游戏的自由度很高，除了主线依赖外还有众多支线与通缉任务，地图上触发的随机事件也能令玩家保持新鲜感。战争模式的新颖理念并不要求玩家时时保持在线，只需联网更新数据便能断线随时游玩，非常方便。只不过游戏所选择的主题以及任务制展开的剧情注定了其在角色刻画方面的相对薄弱。 **9**

总分 25

创意	★★★★☆
系统	★★★★★
耐玩	★★★★★

乌冬 画面和音乐给人良好的第一印象，系统也做得有板有眼，特别是育成模式很容易让人深陷其中。不过相对地剧情薄弱到可以忽略的程度，冲着剧情来玩的玩家可能会失望。 **8**

胧月 漂亮的2D画面十分出彩，动感十足的动作也让战斗有很高的观赏性。相比其他RPG本作更加强调育成。游戏的缺点是怪物种类单调，长期游戏很容易疲劳。 **8**

■グランナイツヒストリー■UMD■MMV■RPG■2011年9月1日■1人■无对应周边

纳米潜行者



潜入人体内，驱除病毒，拯救生命的动作游戏。玩家可以利用采集来的病原体制作疫苗强化自己的装备，进而挑战更加强大的病毒。

白菜 不管怎么说，首先能联想到的游戏就是《怪物猎人》，不过以医疗题材来表现这类动作游戏的想法本身还是很新颖的：先消灭掉感染部分后BOSS的能力就会被削减，这一设定也很有新意，适合各种阶段的玩家。病毒的造型和行动方式都很独特，而且部分BOSS看起来很有迫力。玩家角色的行动速度有点慢，因为敌人的攻击方式比较单调，所以回避方面不构成问题，但是由于玩家的攻击距离也偏短，而且游戏中没有远程武器，因此战斗一般都是慢吞吞地进行贴身战，没有什么华丽的招式演出效果，长时间游戏不免感到单调。 **7**

总分 20

系统	★★★☆☆
画面	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

乌冬 操作和战斗流程都可以看到《怪物猎人》的影子，手感也不过不失，但武器和连招过少是游戏的一大瓶颈，联机时大家的分工都差不多，体现不出个性。 **7**

酷洛洛 和当初宣传影像给人的印象一样，游戏从操作方法到关卡设计都与某款著名ACT狩猎游戏十分类似。整体难度适中，战斗动作略微单调，长时间攻关容易让人厌倦。 **6**

■ナノダイバー■UMD■Takara Tomy■ACT■2011年9月1日■1～4人■无对应周边

尸体派对 影之书



本作是PC复刻作品《尸体派对 血色笼罩 恐惧再临》的续作，游戏以后日谈的形式继续讲述着各个主角以及这个天神小学的恐怖故事。

阿鲁 游戏主要是以日后谈的形式来深度挖掘每个角色的故事，想真正体验游戏的魅力，就必须玩过前作并了解相关剧情，因此本作更像是给老玩家准备的一份厚礼。游戏的系统和前作相比有了明显的变化，由前作的探索型变成了更加传统的阅读型，其中的关键道具需要玩家从对话的背景中去寻找，游戏的娱乐性和操作性自然远远低于前作。新增的精神污染系统算是对降低娱乐性的补偿，随着角色精神污染程度的提高，角色会出现幻听、幻觉等状况，为原本就恐怖的环境更增添了一丝凉意。 **6**

总分 21

恐怖气氛	★★★★☆
角色塑造	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

半夏 取消了前作的RPG走地图模式减少了大量操作，3D音效十分到位，7个小故事虽然各自独立却又和主线有千丝万缕的关系，新增的心灵污染系统，也增加了调查的恐怖感。 **8**

胧月 剧情上过于依附前作，导致从本作上手的玩家很难理解其来龙去脉。精神污染度是相当不错的设定，但是在游戏流程中很难调节，如果系统能提早警告一下就好了。 **7**

■コープスパーティー ブックオブシャドウズ■UMD■5pb.■AVG■2011年9月1日■1人■无对应周边

萌萌大战争 现代版+



兵器化身美少女，玩家成为指挥官，操纵美少女进行打斗取得战争的胜利。作为经典的卖萌卖肉SLG本作依然继承前作风格，满载服务镜头。角色的命运将会如何，新的战争即将开始！

半夏 一款经典的卖萌SLG，游戏的主要流程就是首先进行“ADV”（文字冒险）部分，和喜欢的角色一起体验剧本的展开，然后进入“SLG”（战略部署）部分，进行战斗，最后是“COM”（修理部分）对在战斗中破坏的乙女们进行修补，也是本作最邪恶的部分，会有大量服务镜头哦。游戏人物立绘部分画面精细，但是3D地图则略显粗糙，战斗画面和必杀技效果更是和精细的人物形象呈鲜明对比，SLG部分策略感不强，战斗打击感很差。隐藏要素、收集要素几乎没有，虽然追加了迷你游戏和两种难度选择，但是还是感觉游戏性比较低。 **5**

总分 18

策略度	★★☆☆☆
卖萌度	★★★☆☆
画面	★★★☆☆

马修 该公司开发的SLG大都打极端主义牌，游戏本身素质则鲜有优秀的。这次再次卖萌卖肉——就不能好好地去做一款偏重战略性的游戏么。 **7**

苍穹 虽然移植版有追加新剧本和新角色，但作为游戏核心的SLG部分难度偏低，单纯靠破甲或卖萌要素是无法激起玩家反复挑战的欲望的。 **6**

■萌え萌え大战争☆げんだいばーん+（ぷらす）■UMD■Systemsoft Alpha■SLG■2011年9月1日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



文 白菜

黄金眼评分 27 黄金珍藏

异说 012 最终幻想

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

PSP ◆Square Enix◆FTG◆2011年3月3日◆日版
◆1～2人◆6090日元◆无对应周边

游戏时间：100小时以上

大量人气角色的加入，大量系统的变更——各种诚意之举使得这款备受关注的作品一经发售就获得了玩家们的一致好评。本作凭借着过硬的素质昂首步入了黄金珍藏的殿堂，也让所有的《FF》粉丝享受了一道空前的盛宴。那么本作的优异素质究竟体现在哪里呢?

无可挑剔的表现力

在当辑的“黄金眼”中，本作的画面和音乐都获得了满分。SE对于“《FF》系列”的表现



力一直是非常重视的——就算这款作品并非正统的RPG系列续作，也同样没有偷懒。游戏的OP如果一定要找四个字来形容，我惟一能想到的只有“气势磅礴”：其CG部分是非常干净的，几乎没有杂质的完美画面带来的感受实在令人倾倒不已；音乐用的是本作原创的BGM，其相比历代正统《FF》的经典曲目亦不遑多让。这两点配合OP中进行大结集的正邪两派高人气角色，给系列粉丝带来的感动自然是无需多言了。

当然这份惊艳的感觉不止体现在OP处。相信每个玩过故事模式的玩家，都曾在大地图上静静地听着那首钢琴版《Eyes on me》——在本作中，玩家总能随时随地享受到恰到好处响起的BGM：尤娜的决意、库迦的背叛、斯考尔的激昂……这些令人印象深刻的场景背后，少不了音乐所带来的感染力。画面部分就更不用做过多的说明，这应该是每个玩家最为直观的感受。干净的CG之前已经提过，而在普通游戏画面，比如说玩家们最为重视也是看得最多的战斗画面中，角色在施展技能时的画面特效也是处理得非常到位。光影效果绚丽多彩，但丝毫没有杂乱的感觉。在角色使用EX炸裂技时，各种华丽的演出不仅在画面上表现得淋漓尽致，其内在的分镜水准也值得称道。制作组在访谈中曾提到，制作龙骑士凯因的EX炸裂技时，他们拟定了几种方案，最终从中

选择了这套最能表现其跳跃力的分镜方式。如此细致的制作态度用在了每名角色身上，配合精美的画面和恰当的音乐，游戏所传达出来的表现力令人叹服。

精心耕耘的剧情



这里要先告诉大家的是：我并非《FF》饭，系列中只玩过《X》与《XII》，而且都是浅尝辄止。接触这款游戏时，我纯粹是以FTG玩家身分去尝试体验的。格斗性先延至后话叙述，在攻关故事模式的过程中，对于《FF》只知大概的我，竟然会自发地去了解角色的来历以及与宿敌角色在原作中关联性，可见制作组对于这样一款大乱斗类型的游戏的剧情设计也是毫不含糊。前作还可以说角色都是1对1的形式产生关联，并没有太过出色的互动，那么本作中新加入的【012】的角色们，他们的剧情穿插则为原本看似单调的战争抹上了一丝悲哀的亮色。将续作的剧情设置在前作的时间线之前，作为前传性质登场这种做法虽说不是由SE开创的，但这次运用的精彩程度实则让本已精彩纷呈的本传剧情画龙点睛，使玩过前作的玩家们对于故事的理解把握更进了一步。

那么没玩过前作的玩家就被SE忽视了吗？本作为了照顾新玩家，特意将【013】的前作剧情进行了重制。虽然剧情的流程走向相同，但细节部分均有改变，不是一味地炒冷饭，让新玩家也能完整把握故事的走向发展。除了【012】和【013】流于表面的剧情外，报告书中涉及到的小细节也让玩家从另一个角度更细致地理解了人物间交错的恩怨情仇。另外还有【000】中的另一种可能性：击败最终的狂暴Chaos，让玩家有了打倒幕后黑手的畅快感，也算是对剧情的一个补完吧。

人物间的关系处理向来是大杂烩游戏的看点之一。“《异说》系列”在这一点上做得相当巧妙，尤其本作更是将角色之间的互动提升到了一个境界。为了保护敌对阵营的蒂法，而向Chaos掀起反旗的克劳德；为了拯救自己的同伴，再次背上背叛恶名的龙骑士凯因；打入Cosmos阵营却逐渐与吉坦产生情谊，被杰夫卡揭穿后，一时之间竟然表现出痛苦神色的库迦；还有经历迷茫，在最后为了守护同伴而毅然决定牺牲的闪电。不少角色早已跳出了自己作品的桎梏，与他人产生了良性的互动。正是他们有血有肉的表现，补完了角色在玩家心目中的形象，也为作品赢得了有别于一般大乱斗作品的良好口碑。

出色的FTG游戏性



FTG类型的游戏，角色爱是非常重要的，但凌驾于这之上的要素便是系统。如果系统糟糕，那么即使角色再好，也只能沦为一款粉丝向的二流作品。也许前作在话题性上塑造得很成功，但从FTG角度出发，系统上带来的弊端则让前作显得不那么尽善尽美；而本作之所以能够进入黄金珍藏级别，系统上的成熟性占了很大比重：追击系统的改动和无限连的削除都让对战性有了向更深处发展的可能性。援护系统的引入非常值得大书特书：大乱斗类游戏的援护系统如果做得不好其实是非常让人生厌的，超高的出现频率以及无责任性对于追求技战术的玩家来说无疑是触其逆鳞。而本作中的援护系统不仅与EX系统相生相克，还大大提高了攻击后的回报，令FTG攻强守弱的大趋势特性得到了凸显，让游戏时的爽快感倍增。

角色平衡性一直是FTG所重视的问题。一款FTG为了吸引新手入门，当然会有几个简单粗暴的角色可供选择。但这款游戏玩到深处，除了几名相克太过严重的角色外，几乎所有的角色对战都能看到高水准的演出。前段时间我一直认为这款游戏在玩家水平过硬的前提下，用几个强力角色就能解决一切问题。而在一些日本录像中，日本一些高端玩家能够打出我在国内基本看不到的角色用法，就算是简单粗暴至极的狂暴Chaos，也依然被人轻松斩于马下，用暗黑之云击败光之战士这一举动更是让我相信游戏的平衡性还是很有潜力可挖的。现在我无比期待续作的到来，期待SE再次带给我、带给广大玩家一个惊喜。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 胧月　美编 咕噜

这半个月任天堂e商店的下载软件略显萧条，这次推荐给大家的是一款很正统的桌球游戏。爵士桌球作为本作的名字，同时也是该游戏中最为主要的模式之一。除此之外还包括九球、八球、轮番、四球A、四球B等规则，共计6种玩法，下面就来为大家讲解一番。

爵士桌球3D专家版		
Jazzy BILLIARDS 3D Professional		
Arc System Works	SPG	2011年8月10日
日版	1人	500日元
无对应周边		

3DS

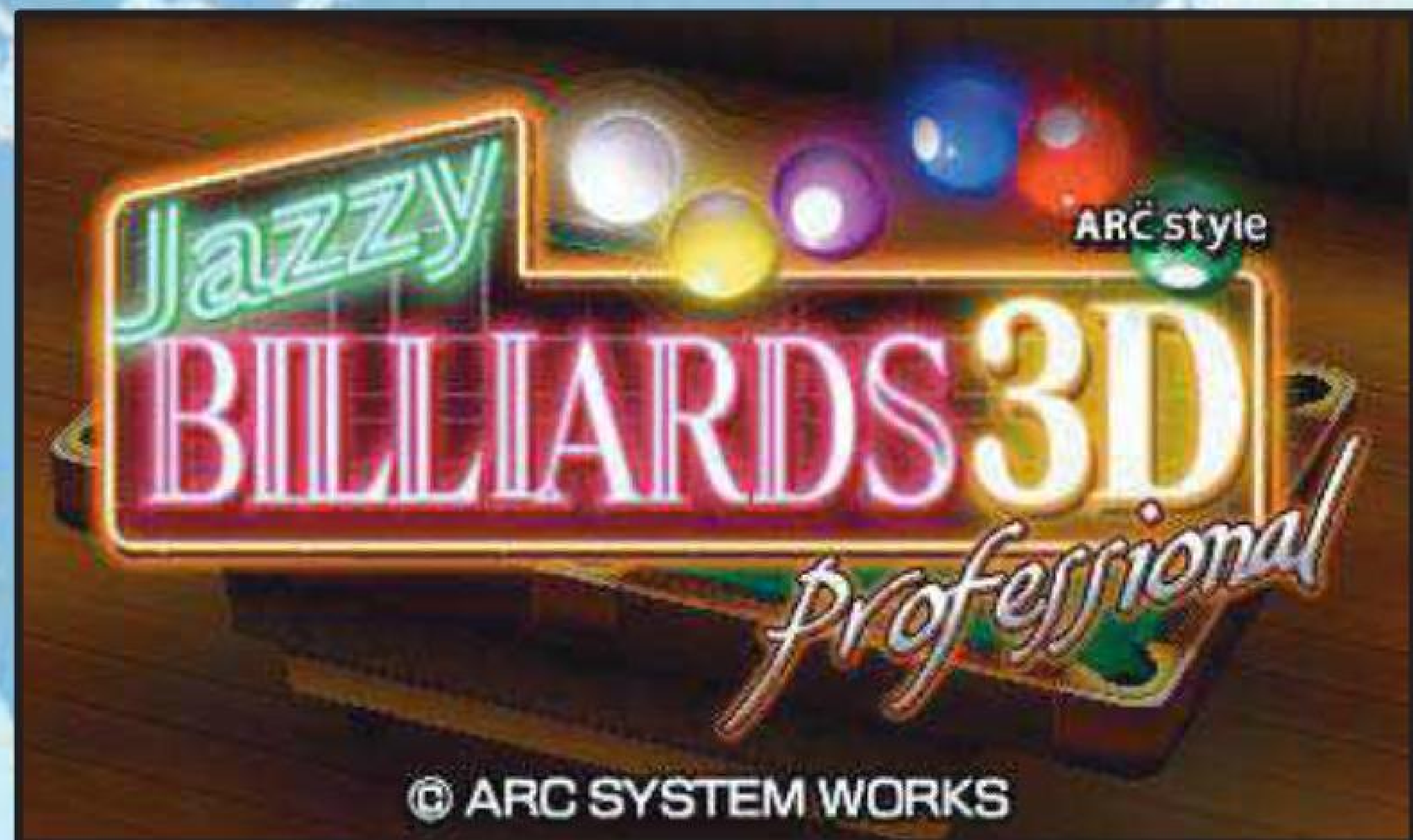
《爵士桌球3D专家版》上手指南

基础操作

游戏的操作通过触控笔在下屏完成。击球动作模拟真实桌球，向屏幕下方滑动触控笔，令球杆远离白球，然后再向屏幕上方滑动触控笔，就能将白球击出。击球的力度根据玩家向上滑动触控笔的速度而定，这种操作方式必然没有按键控制力度条来得准确，所以经常遇到力不从心的情况。适应固然是必要的，不过触摸屏操作的不精确也的确无法打消。点击下方的“Cue Ball”模拟按钮能左右调整杆子对白球的击球点。

视角调整

屏幕左上角的“Camera”模拟按钮可调整上屏视角，共选择的视角有四种，其中TOP VIEW适宜查看全桌的球位分布，比较推荐。然而该视角有一个不大不小的问题：球路预测与下屏竟然存在差别！尤其是削球角度较大时，上屏与下屏经常出现一个显示刚好削到，另一个显示完全无法碰到目标球。如果遇到这种情况，请玩家以下屏显示的球路为准。



模式

本作分为关卡和单人两种模式，两个模式下的规则完全一致，不过关卡模式需要连续与八个对手对战，玩家可随时中断对局，下次读取记录继续游戏。即便覆盖掉记录也没有关系，只要打过的关卡今后都可以直接选择了。



规则介绍

爵士桌球（Jazzy Game）

本作的原创规则，球桌上除白球外另有1～15编号的得分球，将任意一个得分球击落进袋都能得分，不会因为击球顺序出错而犯规。该模式的得分要诀在于“连击”，在一次连续击球中，第一个进袋的球计分为“球的编号×1”，第二个进袋的为“球的编号×2”……依次类推，所以从理论上说，一局的最高得分是“1×1+2×2+……+15×15”。当出现一杆同时进两球的情况时，后一个进袋的球同样算两倍分数。惟一要注意如果击球时白球不慎进洞，那么无论这一杆有否令得分球进袋，一概不得分，对手的下一杆可以在球桌上任意放置白球的位置；但此时进洞的得分球不会被重置到球桌上。

九球（Nine-Ball）

开球以后，玩家需要按照球的编号击球，如当球桌上1号球尚未入袋时，玩家击球以后白球必须第一个撞到1号，否则算犯规。不过此时即便1号球继续撞到其他球，导致被撞的球进袋也是可以的。如果1号球进了袋，那么接下来比赛双方击球后白球必须第一个撞到球桌上数字最小的球，依次类推。最后将9号球击落进袋的一方获得胜利，注意只要没有犯规，以任何方式将9号球击落进袋都会判胜，如玩家击打1号球，接着1号球正好把9号球撞进袋中，就直接获胜了。

八球（Eight Ball）

民间常说的“花实子”。球桌上共有15个球，其中1～7号为实球，9～15号为花球，8号为最终目标球。开球后，一方先将除8号以外的任一一球击落进袋，确认自己的花实身分。率先击落1～7号中任意一颗的为实子方，另一方自动成为花子方，反之率先击落9～15号的则为花子方，可类推。确认好花实身分后，双方开始竞赛，必须先把自己势力方的7个球全部打进袋中，然后才能打8号球，而先将8号球击落进袋的一方获得胜利。将对方势力的球打进袋中也不算犯规，但无疑相当于给对方帮忙。

轮番（Rotation）

双方按照编号顺序，从小到大地击球进袋。与九球不同的是，该规则下的落袋球必须按顺序来，即玩家先行击落了编号较大的球也是没用的。双方在轮番击球中需统计各自击落的具体球号，最后得分以己方的球号总和决定。越到后期，每一颗球的分值也越高，早期击落的球数再多，最后也有被翻盘的可能。和爵士模式一样，需要对球位分布予以十二分的注意。

四球A（Four Balls A）

两个四球模式都比较特殊，那就是球桌上没有袋。四球A模式下，球桌上有一个白球、两个红球和一个9号球，玩家需要在击打白球后，至少碰到两个以上的球才能获得1分，最先积累到指定分数的一方获胜。

四球B（Four Balls B）

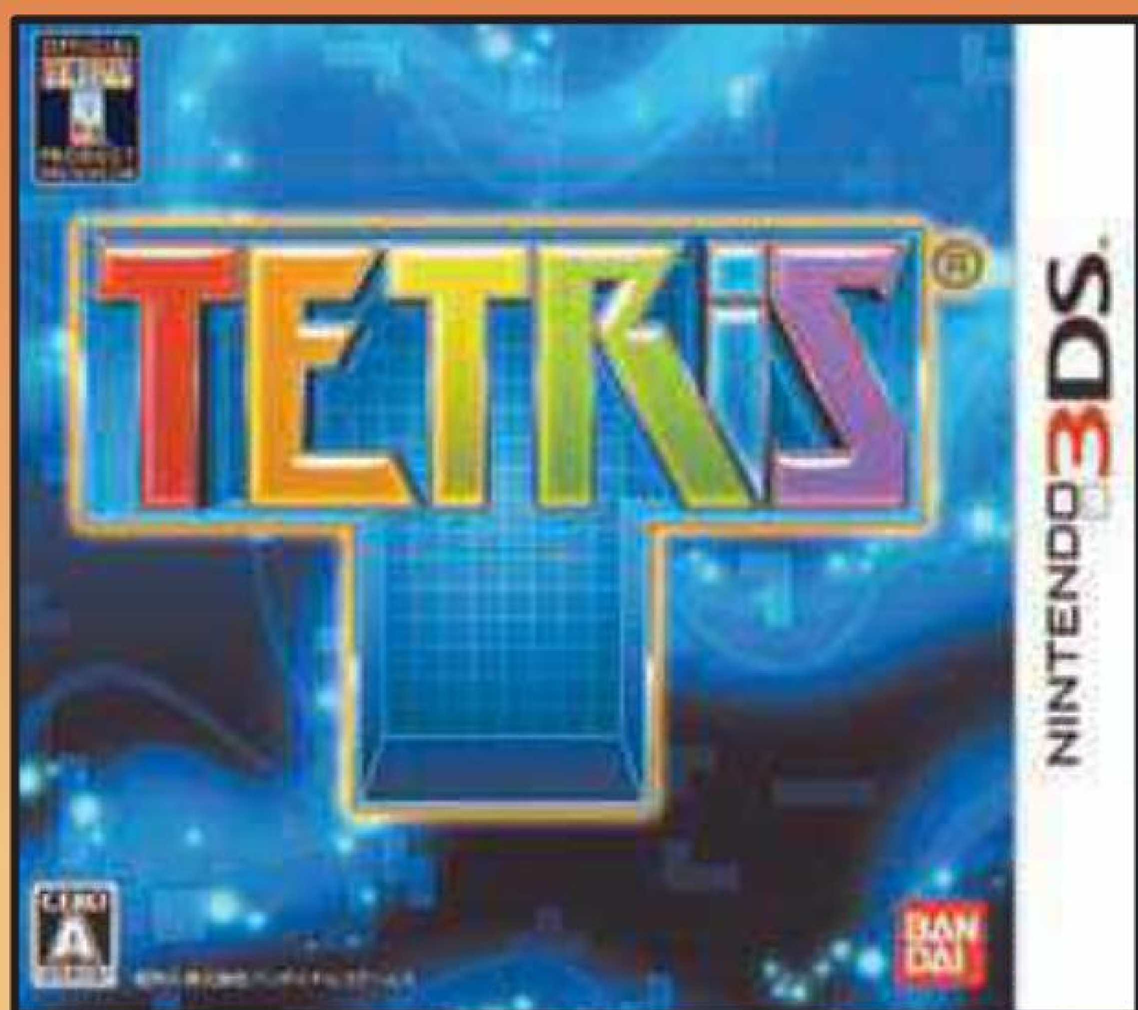
球的配置与四球A模式一致，不过需注意该模式下的9号球成为干扰球，玩家只有在击打白球后仅碰撞到两个红球才能得1分，最先积累到指定分数的一方获胜。两个四球模式既可以当做单独规则玩，也可以用来锻炼玩家对球路的理解。



游戏的性价比还算不错，几个经典模式很耐玩，值得诟病的依然是游戏手感了。嗯，得承认这种操作没有上手门槛，让人一拿到就能玩得热热闹闹，不过对于想让技术更进一层的玩家而言，未尝不是道远方的门槛。

3D短波

经典游戏，全新玩法！



俄罗斯方块

TETRIS

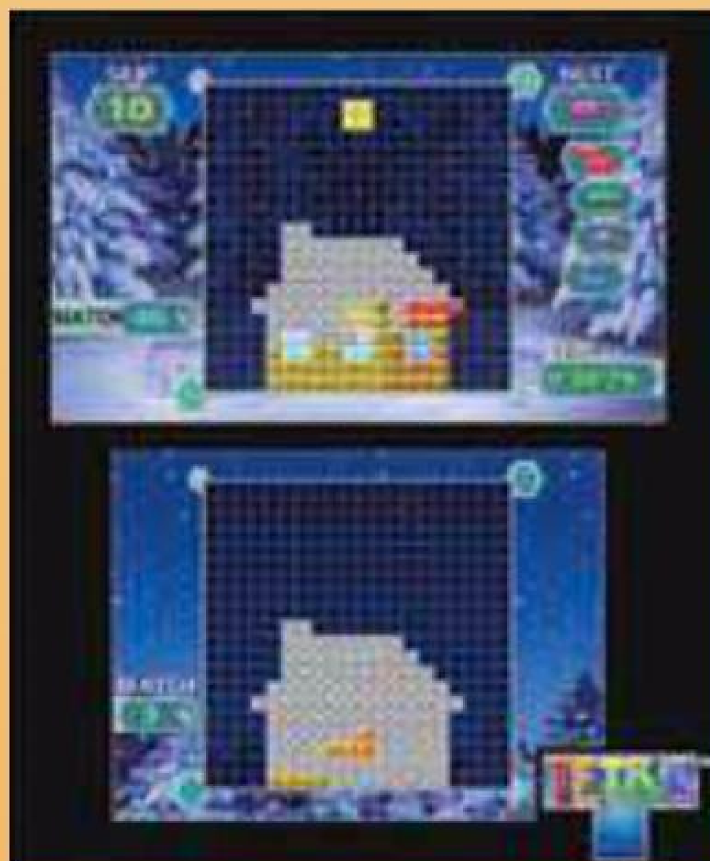
◆NBGI◆PUZ◆预定2011年10月20日◆日版

《俄罗斯方块》的大名早已是家喻户晓，此次登陆3DS，游戏把革新的重点放在了玩法而非画面上。

本作中可供选择的模式多达25种，其中有9种更是系列中前所未有的全新游戏形式：拼图模式中，下屏幕会出现目标的完整图案，而上屏幕则会依次掉落图案的碎片，玩家需要快速将其旋转并放置到指定位置上；登塔模式中，玩家要通过堆砌方块给画面中的小人制造出向上攀登的台阶，进而帮助他到达塔顶；阴影模式下，玩家需要用不同颜色的方块堆砌出上屏幕所显示的图案。其他还有生存模式、结合AR功能的马拉松模式等等全新玩法。这款传统与创新结合的《俄罗斯方块》支持一卡八机同时游戏，极具分享性，当然也可以利用Wi-Fi与世界各地的玩家展开通信对战。（文：苍穹）

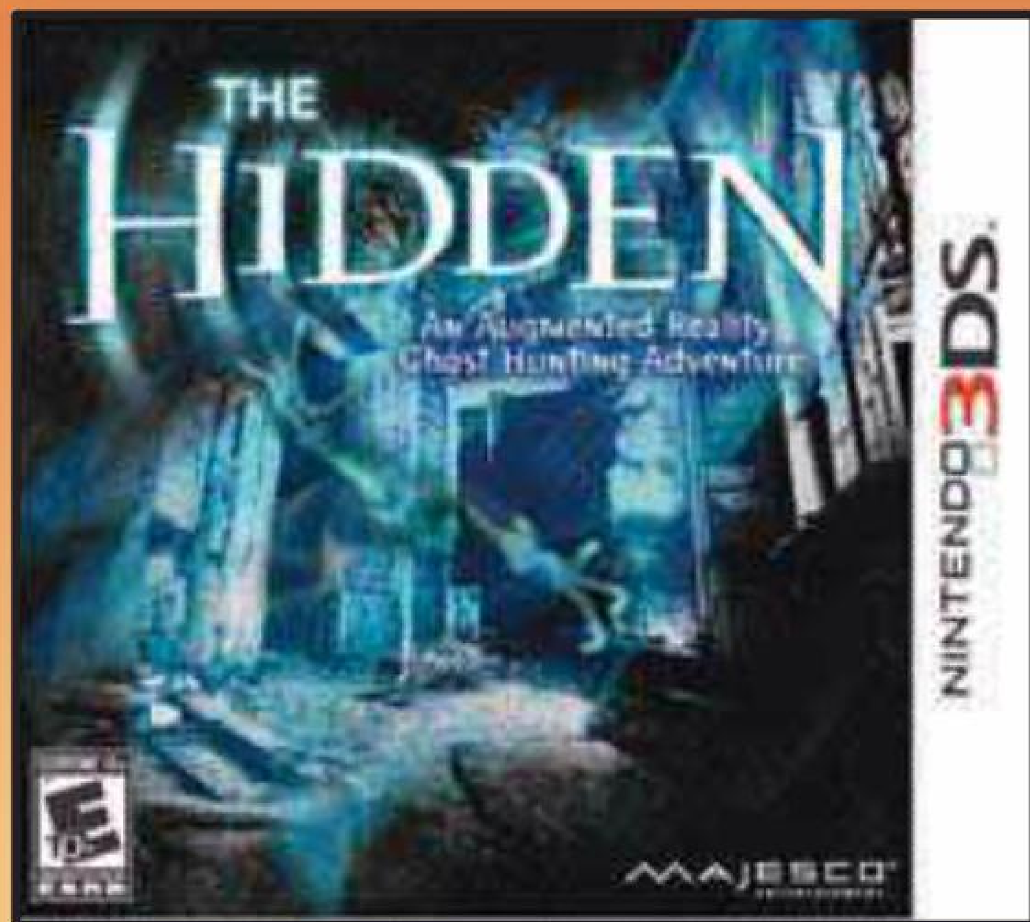


▲传统模式自然会保留，下屏幕将显示玩家的Mii形象。



▲阴影模式支持双人对战，画面左侧会显示双方当前的完成度。

寻找隐藏在现实环境中的恶灵！



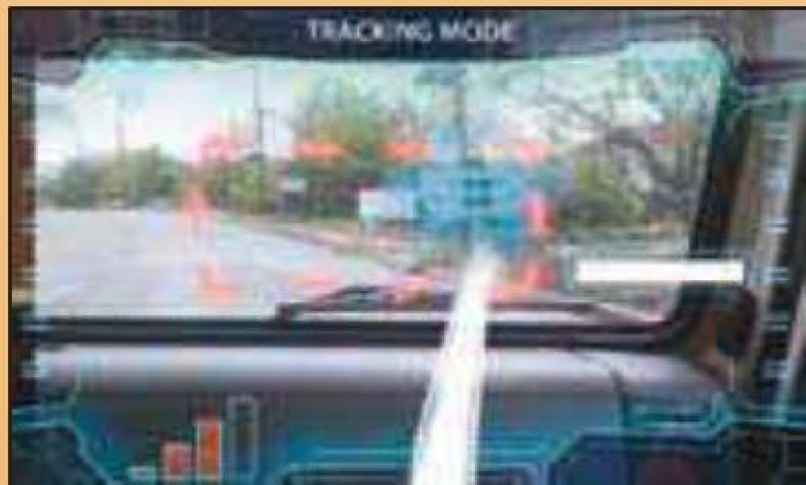
鬼影暗藏

The Hidden

◆Majesco◆AVG◆预定2011年10月4日◆美版

本作结合了3DS硬件机能，玩家需要通过摄像头和陀螺仪，慢慢扫描周围的现实环境，进而发现隐藏在暗处的幽灵。“在现实环境中寻找隐藏的幽灵”，这听上去有些恐怖，但实际上本作的推荐年龄是“10岁以上”，因此画面中出现的各种恶灵也不会长得太恐怖。这里容笔者畅想一下：如果“《零》系列”出在3DS上并采用这种游戏方式的话，一定能吓到不少人……

在游戏中，玩家将扮演“灵体调查攻击小队”G.E.I.S.T.中的一员，与其他队员协同作战，追踪并击倒各种恶灵，将人类从这些不明灵体的威胁中解救出来——这个主题有些类似于曾红极一时的《捉鬼敢死队》。游戏中有众多的特色武器和工具可供选择，如等离子干扰器、光谱防护盾等。玩家的等级会随着不断地战斗而逐渐提升，更高级的装备也会慢慢解锁。想要击倒强大的BOSS，就先努力强化自身，成为一名出色的捉鬼特工吧！（文：苍穹）



▲扫描模式中，画面下方的信号强度表明与幽灵之间的距离。



▲游戏中出现的恶灵长得并不算吓人，甚至可以说还有些喜感。

文 苍穹 美编 sienna

BIOHAZARD REVELATIONS

之前已经报道过，吉尔为了搜寻失踪的克里斯潜入了神秘的客轮，却遭到了不明敌人的攻击。而另一方面克里斯却似乎艳福不浅（笑），与美女杰西卡一同展开了行动。本作的关键敌人——猎犬组织也浮出了水面，下面就让我们看看详细的情报。

生化危机 启示录		
BIOHAZARD REVELATIONS		
Capcom	A・AVG	预定2012年初
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3DS

相关报道 Vol.150 P14/Vol.162 P26



皑皑白雪下隐藏的阴谋！



克里斯与杰西卡组成搭档，正在欧洲某国的山岳地带执行任务。他们的目的是探查恐怖组织的基地，然而在那里却出现了“猎犬”组织的标志。这一神秘组织究竟有着什么样的阴谋，幕后的真相会从克里斯和吉尔两个角度为玩家慢慢揭晓。



◀坠毁的飞机腾起滚滚黑烟，机上装载的病毒已经泄漏。



▶残骸中的电脑似乎仍可使用，不知其中隐藏着什么资料？

克里斯・雷德菲尔德

原浣熊市特殊部队S.T.A.R.S.的队员之一，与吉尔一同经历了“洋馆事件”，辞职后解决了数次生化恐怖事件。作为BSAA的创始人之一，目前活跃在世界各地。



何为BSAA？

BSAA的全称为Bioterrorism Security Assessment Alliance，即“生化恐怖安全评价同盟”。这是在2003年安布雷拉公司崩坏后，为了针对蔓延到全世界的生化兵器，由制药企业联盟所成立的组织。《生化5》中BSAA已经是联合国的直属部队，本作中还只是一个民间组织，而剧情所讲述的就是其成立之初的故事。

杰西卡·谢拉沃特


▼克里斯和杰西卡举枪严阵以待。




◀▼迎面冲来的狼显然已经受到了感染。



克里斯本次行动的新搭档，在加入BSAA前与帕克隶属于同一个组织。容貌出众、穿着时尚的杰西卡是一名出色的战士，装备着狙击枪的她可以在后方提供支援。

恐怖组织“猎犬”所伸出的魔爪！



神秘组织 猎犬（Veltro）

猎犬组织自称是“来自地狱深处的复仇使者”，这并不是一个新生组织，他们曾是“某个事件”的幕后主使，在世界上可谓恶名昭彰。组织全员都佩戴着防毒面具，这也令他们的真实身分显得异常神秘。如今猎犬竟堂而皇之地在网络上公开发表犯罪声明，名为“T-Abyss”的病毒就是他们手中的王牌。




▲“T-Abyss”病毒感染力极强，不知是否是T病毒的变种？


▶吉尔在客轮上遇到的，看来也是猎犬的人了。


▲在客轮上“熊抱”吉尔的神秘红发男子究竟是什么人？


◀城市在大爆炸中崩塌，这也是猎犬的所作所为吗？


▲克里斯两人不单单活跃在雪山，水下战斗也将是本作的一个重头。

超硬派空战ACT翱翔出击，
让你体验3D景深下的超音速驰骋！

交错乱舞 无止境！

《皇牌空战》系列最新作登陆3DS

文 酷洛洛　美编 Juxi

以追求真实感与爽快感兼备的人类空战ACT系列《皇牌空战》，其最新作即将在3DS上与掌机玩家们见面。作为首批官方情报，现在先来为大家介绍一下本作在3DS下的操作特点，以及预定登场的众多实际存在的战斗机吧。

皇牌空战 3D(暂定)		
エ−スコンバット 3D		
NBGI	ACT	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3DS

ACECOMBAT 3D
エ−スコンバット 3D

利用3D景深营造从未体验过的临场感！

说起3DS的代表功能，自然是裸眼3D景深效果。而本作将利用3DS的3D景深，向玩家呈现系列前所未有的速度感和迫力。同时为了配合景深效果，游戏的场景亦将耳目一新，让玩家感受高空的临场感，即使长时间游戏玩也没有问题哦。

与3D效果极为相配！



▼战斗机飞越山岳地带的画面，云彩和霞雾的表现非常逼真。



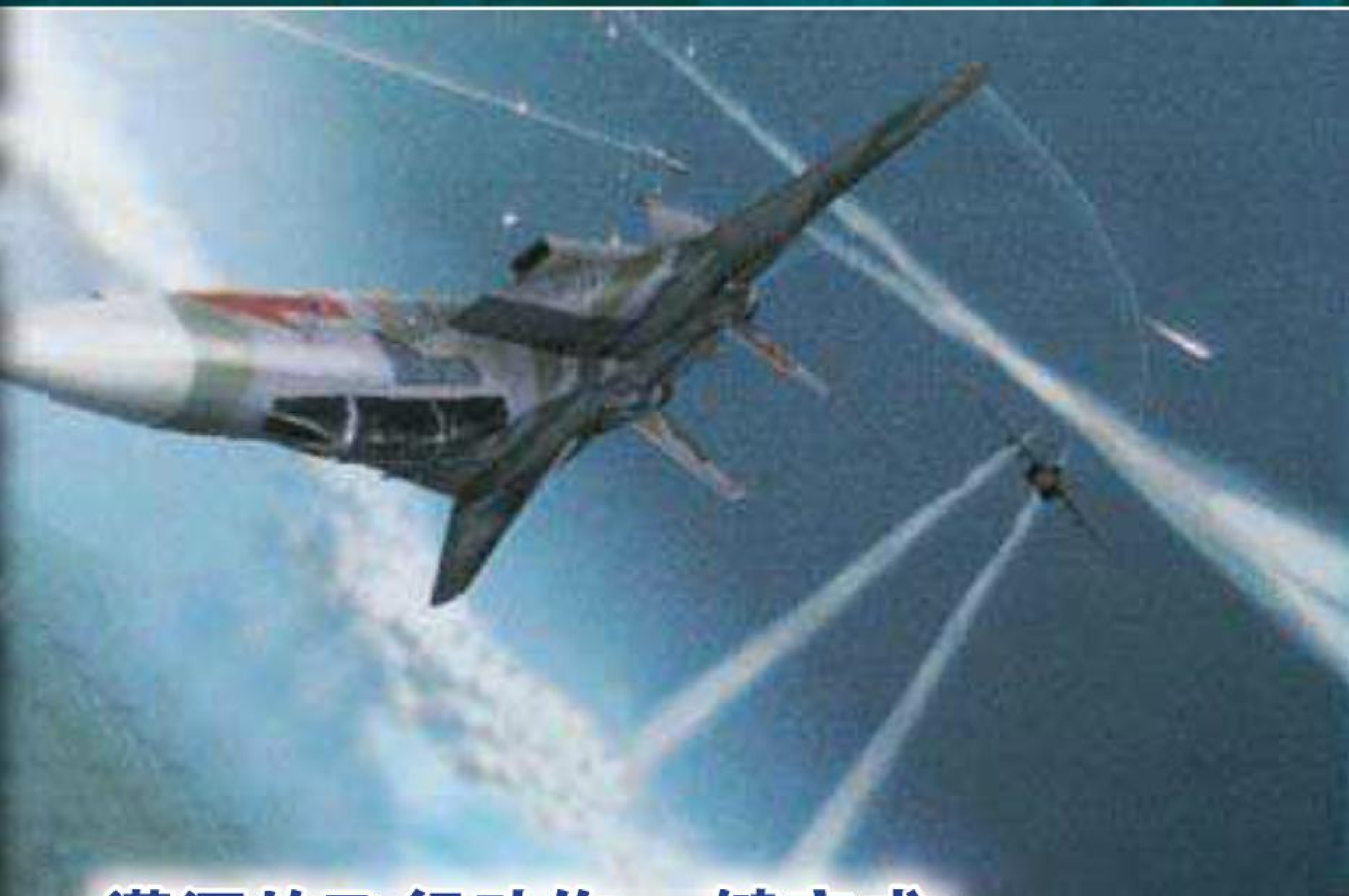
驾驶舱视点充实再现！



►画面下方配置有驾驶舱的按钮开关以及各种计量仪表，不知道能否看到驾驶舱周围的其他配置呢？

『行动计策』上演炽热的空中战

为了让玩家进一步体验空中缠斗的魅力，在《皇牌空战3D》中引入了名为“行动计策（アクションマニュ−バ）”的新系统。利用该系统，玩家可以通过简单的操作，轻松体验回避机枪导弹带来的惊险、以及狙击敌人带来的爽快感。



潇洒的飞行动作 一键完成！



真实存在的战斗机 以精美的画面再现！

保持着历代《皇牌空战》的传统，本作依然收录众多历史上和当今世上真实存在的战斗机。而这些战机从引擎到驾驶舱，全部都在游戏中重视。玩家请选择自己喜欢的战斗机，驾驶在3DS的天空上进行真实感满分的激烈空战吧。



◀▼装有由电子设备控制的可变后掠翼以及双发喷射引擎。



▶有着优秀的对空战斗力，采用翼身融合体机身的轻量级战斗机。



F-22 猛禽

◀▼以“确保战区的制空权”为目的开发的著名新世代战机。无需配备后燃室也能具备超音速巡航的能力。



◀强化对地战的重型战斗机，借助厚重的装甲和极具破坏力的大口径加特林机炮，以低空飞行摧毁敌方设施。





攻击计策

追击敌机一段时间后，行动计量槽就会累积，之后便即可以使用特殊动作“攻击计策（アタックマニューバ）”，这时我机将以华丽的轨道从背后追击敌机。善用攻击计策，即使遭遇到处乱窜的敌机，也能找回战斗节奏，逐步重新组织攻击。



◀使用攻击计策期间施展的翻转飞行。







发射导弹，命中对手！



摆脱计策

敌人的导弹逐渐逼近时，玩家则可以选择另一种特殊动作——“摆脱计策（エスケープマニューバ）”。发动时战机将会自动进行回避动作。当敌人从后边贴近我机时使用摆脱计策，还可以实现反咬尾的战术。活用摆脱计策可以让战术更为多样！



一边躲避敌人的导弹，一边展开反击

◀当发动摆脱计策时，战机会以小幅的弧度摆脱导弹的追踪，在体验惊险场面的同时，为我方制造反击的机会。

TEKKEN 3D PRIME EDITION

文 白菜　美编 Juxi

继《死或生 次元》之后，3DS上再次出现了主流的3D FTG作品。以3DS的裸眼3D机能体验3D FTG的想法本身是不错，但是FTG是重视帧数的游戏类型，如果跟《死或生 次元》一样开启3D效果后帧数下降一半，那就没什么意义了，希望NBGI能够做出适当的调整。游戏目前公布了7名角色，以系列历代的登场角色来看这还远远不够，相信日后会有更多更详细的情报放出。

铁拳3D 完美版

铁拳 3D プライム エディション

NBGI	FTG	发售日未定	3DS
日版	1～2人	售价未定	
对应周边未定			

游戏与电影双『拳』来袭！

高人气的3D FTG“《铁拳》系列”第一次推出了全CG 3D电影《铁拳 血之复仇》，而这款作品也将收录在3DS版的《铁拳3D 完美版》中。电影与游戏融为一体，真是物超所值。本辑前线将为大家介绍目前公布的7名角色以及场景，有兴趣的玩家不可错过。



三岛一八

▲一八在第二次“铁拳”大赛中败于平八被丢下火山，正因为“恶魔化”才保住了性命。他掌握了恶魔之力后开始了之后的复仇。

流派为三岛流喧哗空手，是三岛平八的儿子。将自己的身体提供给世界复合企业体“G社”进行研究后，变得能够操纵“恶魔”的力量。之后作为G社的幕后主使，与风间仁率领的三岛财阀进行着斗争。

三岛平八



作为对世界有着重要影响力的三岛财阀首领，举办了名为“The King of Iron Fist Tournament（铁拳王锦标赛）”的格斗大赛，被人称为铁拳王。这次为了取回被风间仁夺走的财阀首领宝座而参加了大赛

▼三岛平八并非以到《铁拳6》为止的白发，而是以返老还童（？）后的黑发形态登场。这与预定秋季开始运营的系列最新作《铁拳TT2》的造型相同。



风间飞鸟

▼与风间仁的母亲风间準同样使用风间流古武术。为了追查踢馆的犯人而在参加大赛时击败了莉莉，自此被单方面视为宿敌。



作为“好管闲事的打架仲裁人”在大阪非常出名。某日，得知在世界上引发战争的三岛财阀首领风间仁其实是自己的亲戚，为了好好教训他而参加了大赛。

凌晓雨

▼身为女高中生，却精通以八卦掌和劈挂拳为基础的各种中国拳法。与仁上同一所高中。

风间仁成为三岛财阀首领后，对世界发表了独立宣言与宣战布告。晓雨为了让突然变坏的仁改过自新而参加了大赛。

阿丽萨·博斯克诺维奇

■阿丽萨搭载了次世代型AI，一举一动都与普通人类无异。

作为三岛财阀首领风间仁的护卫用机器人而被开发出来。在仁的命令下能够化为冷血的杀人机器。

莉莉

■将飞鸟视为宿敌。小时候偶然之下击倒了绑架自己的犯人，此后觉醒了战斗的乐趣。

石油王的独生女。谎称旅行而前往海外，对街头战斗抱有极高的兴趣。这件事可不能让最喜欢的父亲知道。

布莱恩·菲利

▲以永久机关作为武器，跨越了世界各地无数战场的布莱恩。其实力究竟如何?

由博斯克诺维奇博士移植的永久机关上获得了无限的力量。之后为了追寻新的刺激而逃离了研究所。

公开部分收录的场地

现在公开部分本作中收录的场地。街道大楼的屋顶、寺院的内部，以及广阔的沙漠等丰富多彩的场地应有尽有。每个场地都是3DS版原创的。


保龄球场屋顶


大教堂


沙尘荒野


龙之寺庙


残破的道场

对应网络对战

与身边玩家轻松对战的无线通信联机自不用说，也可以利用任天堂Wi-Fi节点进行网络对战。对手遍布世界各地。同样搭载了根据对战结果发生变动的段位系统。享受60帧的真正战斗吧!

以3D影像享受电影!



这是于9月3日在日本上映的全CG 3D电影《铁拳 血之复仇》。以女子高中生格斗家凌晓雨作为主人公，讲述了以三岛家为中心的故事。电影曾于7月在美国举行了首映会，获得了海外FANS的一致好评。这样一部话题作品如今也能在3DS上看到了。开启3DS的裸眼3D功能，就能全程欣赏其3D版影像。就算家里没有3D电视，也能轻松地享受3D电影的乐趣。

铁拳 血之复仇
上映日：9月3日
企划・制作・原作：NBGI
制作：Digital Frontier
监督：毛利阳一
剧本：佐藤大
音乐：崎元仁
配售：Asmik Ace娱乐公司

女孩子的闪亮生活现在开始！

ガールズRPG シンデレライフ



玩家将在本作体验到每天为了工作和时尚拼命努力的夜店女郎的精彩生活，做成仿佛第二个自己一样的分身，作为令人憧憬的夜店女郎度过每一天。本辑前线将公布出现在主人公工作地点——“城堡”中的VIP客人们，并为大家带来最新的系统情报，就让我们一起来看一下吧！

文 半夏　美编 澄香

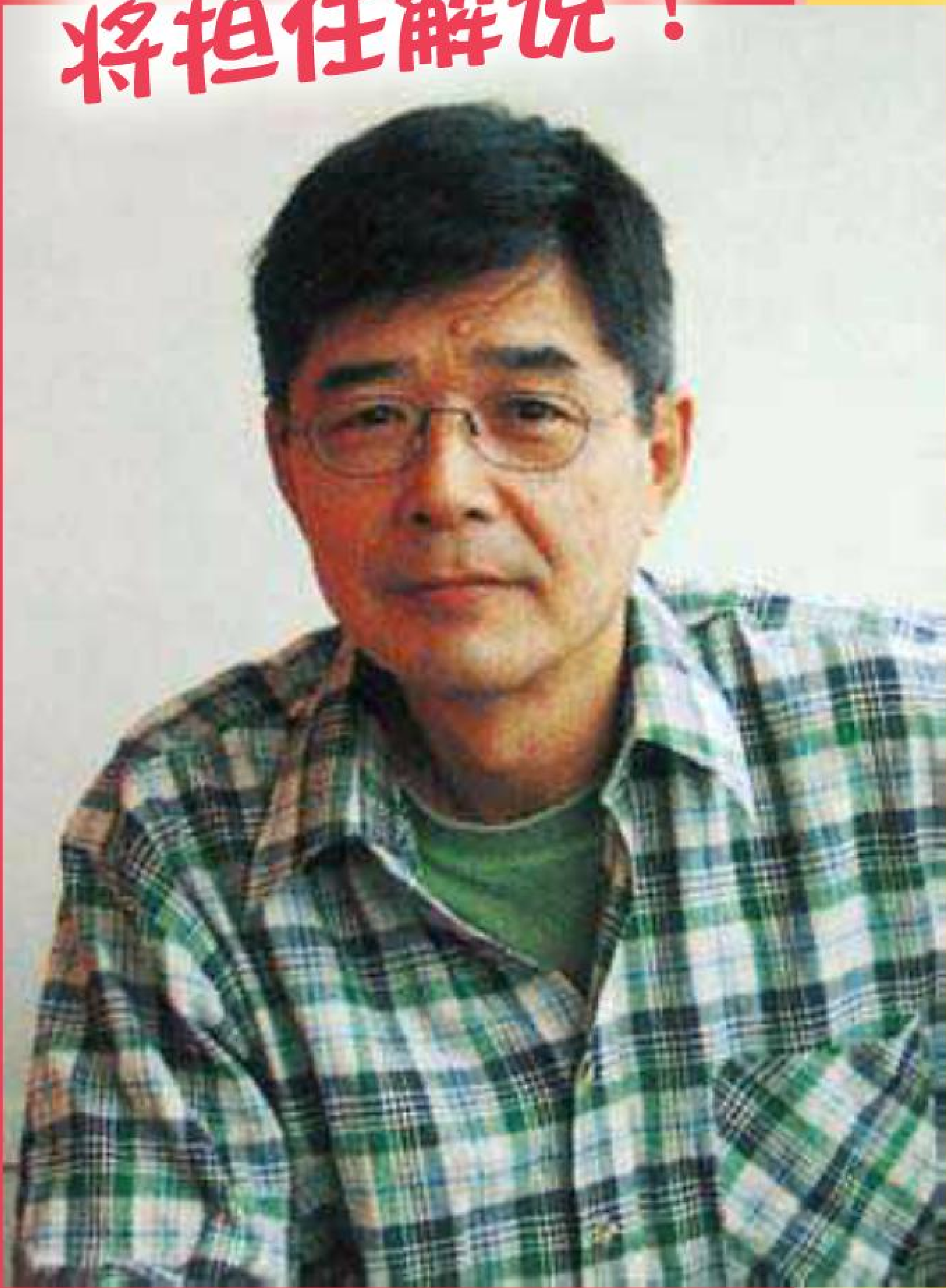
女生RPG 灰姑娘生活		
ガールズRPG　シンデレライフ		
Level-5	RPG	预定2011年
日版	1人	售价未定
对应周边未定		
相关报道 Vol.163 P38		

女孩子每天都很闪亮！



▲在彩虹银座有着各种各样的商店，可以购买礼服、设计发型等等，追求最理想的外貌。把自己打扮的漂漂亮亮也是作为夜店女郎最重要的工作之一哦。

森本雷欧先生将担任解说！



随着游戏的进行在游戏中担任解说工作的是有名的演员：森本雷欧！他曾出演过《圈套》、《相棒》、《求婚大作战》等电视剧。他独特的嗓音、沉稳的音调、温暖的语气或许能够治愈每天为了工作而奔波的女孩子们。

在豪华的城堡中工作！

▶除了下文将为大家介绍的VIP客人以外，还会有很多个性丰富的客人来到店内。超人气偶像樱泽先生、大企业的经理东先生、电视台节目制作人小金田先生等等……主人公作为夜店女郎为了使他们满意而努力着！




樱泽辉


小金田照美


东大吾

“背叛就好像是女孩子的饰品一样的东西。”









鲁邦三世

出自《鲁邦三世》

偷盗过众多珠宝的绝世怪盗，虽然是个好恶作剧的人，但是一旦决定了去做某些事情就会变得非常帅气！连主人公的心都有可能被偷走哦。



峰不二子

出自《鲁邦三世》

妖艳的美女不二子小姐，将鲁邦玩弄于股掌之间充满恶女气息的女人，本作中也会登场！满是大人的色气，连主人公也快招架不住啦！



『真正的好女人，是能够保护自己的女人！』



那位尊贵的客人也会来到店内！

下面将为大家介绍本作的卖点之一“超豪华VIP合作角色”。这些角色都来自超人气的有名作品中，下面就让我们一起来看一下吧！











丧黑福造

CV：大平透

出自《七笑星》

藤子不二雄先生的作品，凭借其超现实暗黑向博得好评。名作《七笑星》中的男主角——丧黑福造，心灵的空隙能否在接待的过程中被填满?

“我摆弄的是心，人类的心。”

“上班族是无法一个人完成工作的！”











失岛金太郎

CV：宫本大诚

出自《上班族金太郎》

上班族也有需要喘一口气的时候！持有超强信念的游戏主人公和金太郎意外地意气相投！萌生了超热血的友情！






伊藤开司

CV：荻原圣人

出自《赌博堕天录》

持有巨资的开司来到了店内！主人公的温柔能否治愈开司受伤的心灵？







"能办到么……
不是犹豫！
而是必须做……"

"前路确实遥远，
但我已经踏出了一步。"









千秋真一

CV：关智一

出自《交响情人梦》

因为等人而误打误撞来到城堡的千秋，却每次都没有等到他的师父出现。那困扰千秋的阴影到底是什么？



"笨蛋！"







范马勇次郎

CV:乃村健次

出自《范马忍牙》

彩虹银座全体进入警戒态势！寻找具备"异质气息"的生物而来到彩虹银座的范马勇次郎和地球最强生物的决战一触即发！







“燃烧吧……直到一片空白……
燃尽一切吧……”





矢吹丈

CV：青辉彦

出自《明日之杖》

在残酷的联赛中持续战斗的丈，寻求治愈而来到城堡。主人公能否一举把他的心KO从而治愈他呢?

什么！那两个人竟然也来到店内！

作为本作的全新要素《雷电十一人GO》中的角色也会出现！变成大人的元堂监督和鬼道统帅终于来到位于彩虹银座的城堡，能否满足他们就取决于玩家了!

“决定胜负走向的只有
‘胜利女神’一个人！”







元堂守

CV:竹内顺子

出自《雷电十一人GO》

率领雷门十一人的元堂监督突然拜访彩虹银座，即使成长为大人他也仍旧保留着孩提时代的热血，期待他活跃在彩虹银座!

大人气游戏和动画“《雷电十一人》系列”也将登场！

“《雷电十一人》系列”第一作是2008年发售于NDS平台的游戏软件。续篇《雷电十一人2 威胁的侵略者》分为《烈火》、《暴雪》两个版本，这种设定在《雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破》中也得到继承（后发售了追加剧场版角色故事的第三个版本《奥迦》）。以游戏为原作，在动画漫画等多领域展开跨平台合作使其人气爆发，加速其发展是该系列的特点。2011年冬预定发售的《雷电十一人GO》却反其道而行之，先播放动画再发售游戏，剧场版也将于2011年12月23日上映。在《雷电十一人GO》中成长为大人的十一人也会登场，鬼道和元堂也都有所成长作为大人活跃着！



10年后也大活跃！



两人从足球少年成长为了不起的大人！





“时代改变了，足球也改变了。”



鬼道有人



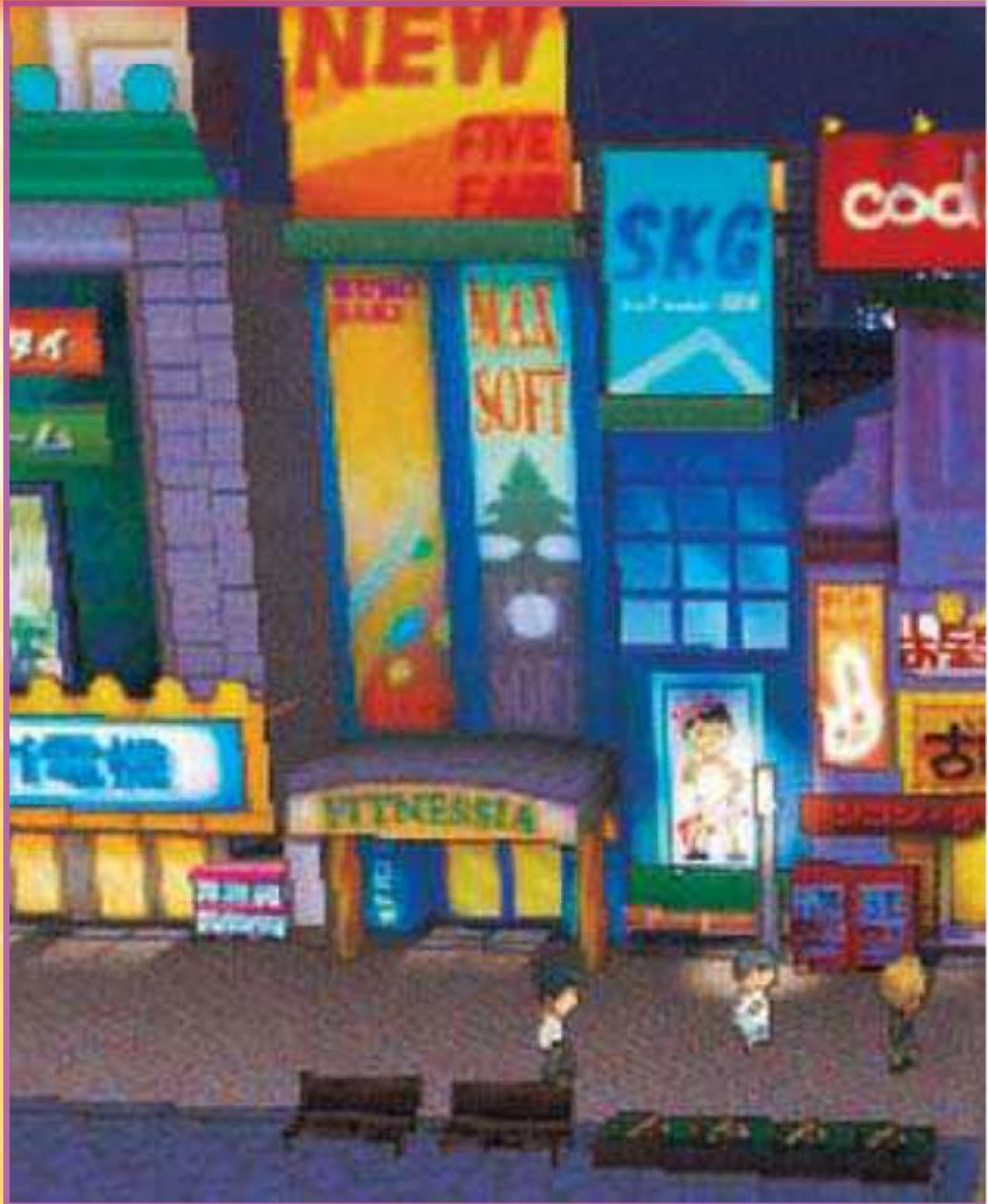
CV:吉野裕行

出自《雷电十一人GO》

活跃在意大利的鬼道，统率着帝国学院的他来到彩虹银座的理由究竟是？

向着令人憧憬的彩虹银座

故事的舞台彩虹银座是集合了各种各样设施的梦幻大都市，主人公来到彩虹银座，因为种种原因在城堡工作，迈出了她在这个都市的第一步。下面就介绍一下故事最初登场人物吧！



举世闻名的繁华街道——彩虹银座

主人公是从乡下来到大都市彩虹银座的女孩子，她原本预定是和来车站接她的世良一起住在阿姨的家里。但是突然一只发光的蝴蝶停在她的头上！事实上彩虹银座是以居住着“搬运幸福的蝴蝶”而出名的城市，在困惑的主人公面前出现了一个漂亮的女孩，她递上了“城堡”的名片。主人公的命运将会如何发展呢？





▲非常美丽的女性递给主人公一张名片，拥有真正蝴蝶的“城堡”到底是什么？



世良

▶世良是在主角阿姨家花店打工的男孩子，主人公目击到发光的蝴蝶将这件事告诉给他。



▼新房间虽然简陋得有些煞风景，但是主人公对未来生活的期待满满！以后增加家具房间也许会变得很热闹？

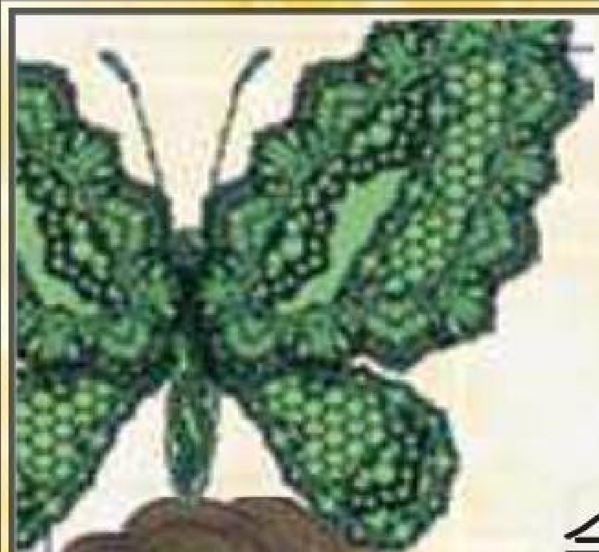


▶花店中等着主角的阿姨和踏出第一步而紧张不已的主角。



迈出成为夜店女郎的第一步！





花店的生活

主人公在美香子阿姨经营的花店“露露”帮忙，得知明天是活动日因此会十分忙碌，到底展开了什么活动呢？





原来活动就是很多客人都来给“城堡”内工作的一个叫美丽的女孩子买花作为她的生日礼物。主人公被要求将花送到城堡，也许能看到传说中的美丽？





来到城堡



主人公拿着要送给美丽的花，踏入宛若真正的城堡一样的闪闪发光的建筑，将花送到后遇到了当初给她名片的女性以及自己的老同学。然后因为紧急情况被要求帮忙在城堡工作！



▲被城堡的工作人员称赞很可爱，主人公心跳加速！









▲被拜托代替迟到的夜店女郎在城堡工作……





突然的委托

穿着打扮之后的主人公打开了大门，来到了一个光辉灿烂的世界。店内来了很多客人，备受瞩目的“夜店女郎公主”美丽也出场了！在客人中有一个英俊得好像王子一样的客人——塞鲁吉。作为夜店女郎接待了塞鲁吉的主人公，因为塞鲁吉的一句“还想再见到你呀”而下定决心留下工作！

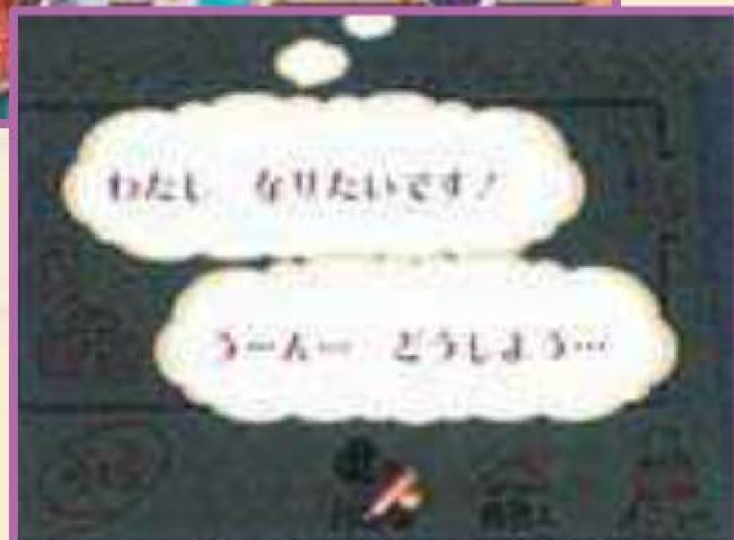




◀大家都喜欢的美女，据说塞鲁吉只接受她的接待。

▼好像王子一样优雅的塞鲁吉对主人公所说的发光的蝴蝶很感兴趣。





►是否帮忙，主人公面临决定性选择！



在彩虹银座享受工作和私生活的种种快乐！

在彩虹银座城堡工作的主人公，可以每天在各种商店购物，装扮自己，目标是作为夜店女郎闪闪发光！下面将为大家介绍私生活和工作的构成。可以悠闲游戏的系统让女孩子们也能安心进行！

彩虹银座全景



做成自己的分身

在游戏开始时，首先要设计制成自己的分身。初期可设定项目是7种，包括：轮廓、眼睛、体型、声音等等都可以根据喜好进行设定。可爱系还是性感系或者涩谷系也不错?

城堡内的工作

满足客人是夜店女郎的使命，接待客人时要注意迎合客人进行会话、适当的表演、干净的仪表等等，让客人的心灵感到幸福就是夜店女郎的工作。下面就来介绍接待客人的方法!

▲关于接待客人有多达99页的详细介绍包括“三项选择”、“关键词”、“排序”等等。

▲成功打开心锁之后对话才会前进。

▲一边思考客人的心情，一边炒热会话气氛。

接待客人模式的一部分

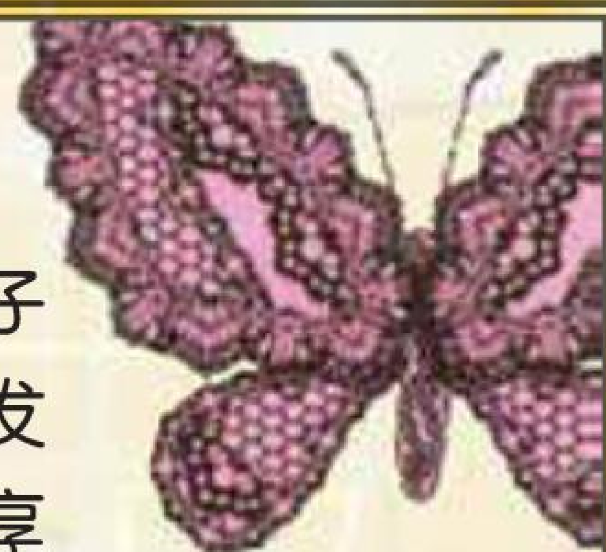
三项选择：最基本的接待客人选项，根据客人的个性和喜好从三个并列选项中选择合适的一个会推动会话的进行，有的时候呵斥的激励也是必要的哟。

关键词：根据关键词选择合适的选项，使对话顺利进行，关键词可以和各种各样的人对话得到。

排序：根据会话的内容对文字和数字进行排序制成适当的语言，一般教养相关问题似乎也会被问到?



彩虹银座的日常



彩虹银座有很多商店，能把女孩子们装扮得让他人看得目不转睛。变化发型和发色、购买裙子和首饰等等充分享受装扮自己的乐趣，请务必追求你想要的外形！



▲在美发沙龙能够改变发色和发型，配合服装尽情变化吧！



►探索彩虹银座的各个角落和居民们进行交流会话也是游戏乐趣之一。





▼集合了美丽项链的饰品店，攒够钱之后就来购买心仪的饰品回家吧！

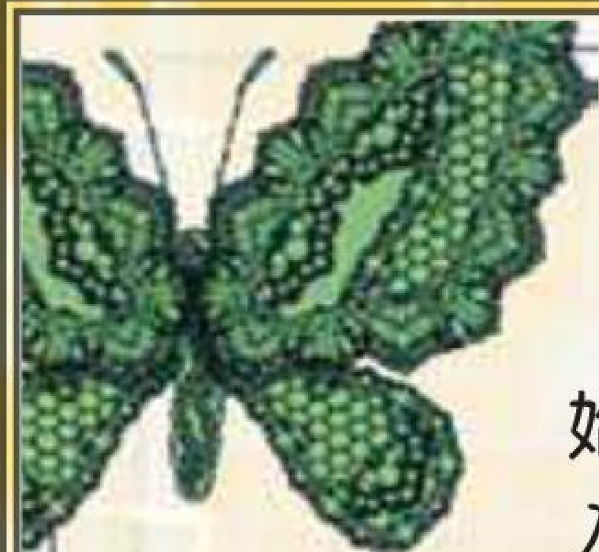






►在西餐厅享受美食的话人物属性一部分数值会上升哦。

定做自己的房间



主人公的每一天都从自己的房间开始。房间可以进行自由设计定制，摆放购入的家具；张贴壁纸等等，将屋子布置得十分可爱会使屋子的主人也更加开心。







▲◄刚刚搬入的时候房间非常简单，随着家具和喜欢的物品的购入，房间仿佛变了一个摸样！

英雄传说 碧之轨迹		
英雄传说 碧の轨迹		
Falcom	RPG	预定2011年9月29日
日版	1人	6090日元
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.156 P43/Vol.162 P31/Vol.164 P18

文 阿鲁 美编 Juxi

THE LEGEND OF HEROES

碧の軌跡

アオノキセキ

作为《零轨》续作的《碧之轨迹》，所牵扯到的势力远远大于前作，除了要补完前作的未解之谜，《空轨》中的结社、帝国、共和国等势力也相继出现，看来想在本作中完结《轨迹》的剧情几乎不大可能了……下面就来看看本次为大家带来的新消息吧。



埃雷波尼亚帝国

盘踞在克罗斯贝尔周围的大国露出了獠牙

埃雷波尼亚帝国是位于克罗斯贝尔自治州西侧的一个军事国家，其标志为“黄金的军马”。该国保留了旧时代由贵族管理和支配国家的体制，在铁血宰相基利亚斯·奥斯本的改革下，近年来发展成为了遍布铁路的近代化国家，但似乎激化了和支持旧体制的贵族们的矛盾。与同样盘踞在克罗斯贝尔周围，与克罗斯贝尔一国之隔对峙的东方强国——卡尔瓦德共和国常年纷争不断，帝国在本作中总算要展现出真实实力了么?







▲奥斯本根本上对克罗斯贝尔抱有轻视的态度，罗伊德一行人该怎么应对呢?

「你认为这个克罗斯贝尔……还能存活多久呢？」

基利亚斯·奥斯本

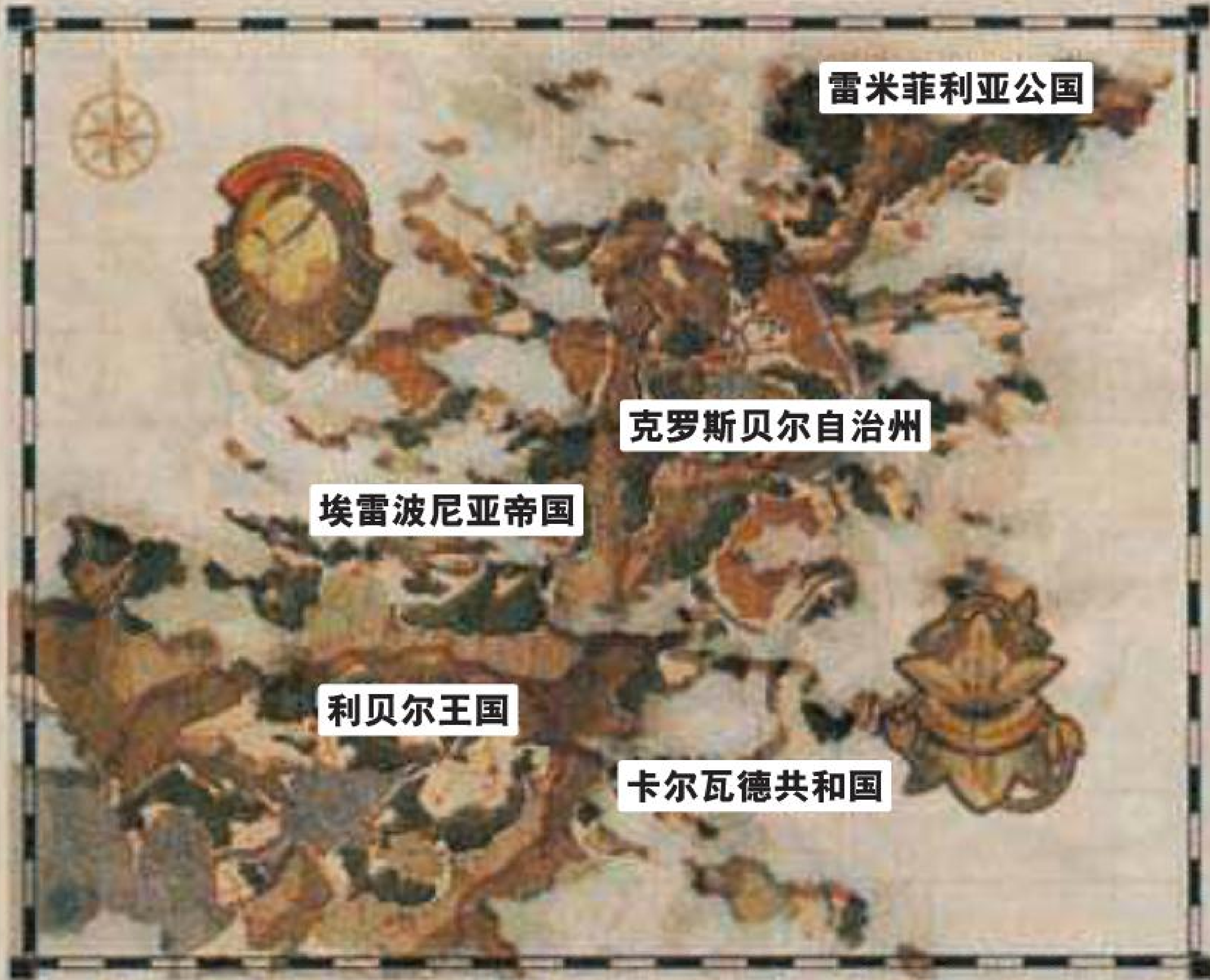
ギリアス・オズボーン

年龄：54

持有“铁血宰相”异名的埃雷波尼亚帝国宰相。出身军部，在10年前担任宰相以来，将铁路网覆盖至整个帝国，对原本由贵族支配的古老帝国进行了大刀阔斧的改革。因此那些因地盘被占领的大贵族麾下的抵抗组织以及其他敌对势力非常多。

克罗斯贝尔自治州与他国的位置关系

克罗斯贝尔周边的部分国家在过去的“《轨迹》系列”中曾出现过，本作中会出现的国家也大致确定。从地图可以得知克罗斯贝尔的西边是埃雷波尼亚帝国、东边是卡尔瓦德共和国、南边是利贝尔王国，其他国家的位置也令人在意，但是目前正处于未知状态。



・利贝尔王国

在《空之轨迹》中为主舞台的国家，由于在这里缔结的不战条约，使克罗斯贝尔和帝国以及共和国紧张的关系得以缓和。

・卡尔瓦德共和国

历史不长的民主国家，为了接受来自东方的移民，拥有多样的文化背景。其最西边的阿尔泰尔市将在本作中出现。

・阿尔特利亚法国

信奉空之女神的七曜教会总部所在国。如果“七至宝”将在故事中出现的话，说不定会有教会的人登场。

・雷米菲利亚公国

美丽且有着严酷自然环境的北方公国，以其先进的医疗技术而被大众认知，优秀的医学者辈出，阿里欧斯和这里有着很深的渊源。



亚莉昂罗德

アリアンロード

年龄：？

“噬身之蛇”的使徒之一，精通大量武术，宅心仁厚的女性，但有着绝不饶恕敌人的严厉性格。

▼充满自信的亚莉昂罗德以及她的直属部下们，给人一种难以言喻的强大感。





◀在百货店屋顶俯视着街道，城市貌似已经被战斗波及了……

S必杀技

圣技 グランドクロス

由可怕的斗气形成的巨大龙卷将敌人全部卷起，然后利用超高速突进的强力奥义。





什么是十三工房？

隶属于噬身之蛇的技术部门，制造了飞行战舰“红色方舟”以及巨大人形兵器的谜之工房，有着超越常规的技术力。



►疑似由十三工房制造的新型人形兵器，搭载了可变性的机能，详细资料不明。

新型歌迪亚斯级



▲腕部附有钩爪模样的装备，射击战和格斗战都能应付的样子。



◀还是一如既往地对奥利维特王子进行各种吐槽。不过能看到正经工作的奥利维特的姿态实属新鲜，这次他不到各国去旅游了么？



◀感兴趣的东西是麻婆豆腐的调料？让人摸不着头脑的雷克特这次也将登场。貌似和猎兵团“赤色星座”一起行动。

加雷利亚要塞
（ガレリア要塞）

位于埃雷波尼亚帝国东侧，在山岳地形中修建的军事要塞。以前曾挡住了卡尔瓦德共和国的侵攻，其防守能力可见一斑。最近配备了炮击射程可以直接达到克罗斯贝尔的以超强破坏力著称的“列车炮”，让人顿时觉得充满了战争的气氛。





■会让怀斯曼教授高兴的事？有种不好的预感……

『这般轻浮之人的言论，还是不要在意的好。』

『那么，我就先闪人了。』

缪拉·范达尔
ミュラー・ヴァンダール

年龄：30

帝国军少佐，奥利维特王子的贴身护卫。以前是守护埃雷波尼亚皇族的武力派。看上去和奥利维特关系很好，是值得信赖的大哥，每次都被迫跟在不按常理出牌的奥利维特王子的后面，这次也……

雷克特·阿兰多尔
レクター・アランドール

年龄：23

前作中，罗伊德一行人在“黑之竞售会”时碰到的举止奇怪的青年。其实他是“铁血宰相”的手下，拥有帝国政府所属的二等书记官以及帝国军的特务大尉头衔的谜一般的人物。本作也将在克罗斯贝尔进行访问，其真实目的到底是什么？

『哈哈，这样一来就能向那位大人报告好消息了！』

F·诺华博士
F·ノバルティス博士

年龄：？

“噬身之蛇”的最高干部“蛇之使徒”的第六柱，是拥有黑暗网络技术的“十三工房”的总负责人，开发了许多巨大的人形兵器以及飞行战舰。为了满足自己的好奇心，牺牲任何东西都在所不惜。

『带着那个令人不爽的男人赶紧离开这里吧。』

乔格老人
ヨルグ老人

年龄：75

住在克罗斯贝尔自治州境内名为“罗森伯格工房（ローゼンベルク工房）”的人偶工房里的老人，能制作出像活物一样精巧的古老玩偶，彩虹剧团使用的复杂的舞台装置也出自他之手。不过貌似他所属于结社的十三工房。



▲初次突入克罗斯贝尔北部的罗森伯格工房！

文 白菜 美编 咕噜

极限脱出 善人死亡		
极限脱出ADV 善人シボウデス		
Chunsoft	AVG	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3DS/ PSV

極限脱出ADV

善人シボウデス

光环视频收录 POCKET HALO

好人将会绝望的“背叛”游戏！

2009年12月10日，Chunsoft在NDS平台上发售了一款名为《极限脱出 9小时9个人9道门》的脱出式AVG，受到了广泛的好评。而日前，该制作小组公布了本作《极限脱出 善人死亡》，类型同样为脱出式，而且还横跨3DS/PSV两大掌机平台。虽说目前发售日暂未确定，但游戏的开发进度已达到50%，相信不久之后就能与广大玩家见面了。

本作是充满悬疑要素的AVG。被关在陌生之地的主人公“西格玛”，要与之后遇见的同伴们一起逃脱。但是为了成功逃脱，必须要挑战充满背叛要素的“异心游戏”，失败的下场就是死亡。9名登场角色同心协力又尔虞我诈，解开游戏的谜团，努力逃出生天！

■参加“异心游戏”的是9名男女。那么这名已经死亡的老婆婆，并非游戏的参加者？

序

醒来后发现，
自己正身处于升降机之中。
身旁是一名从未见过的少女。
但是她似乎知道我的事情……
“西格玛……”
为什么……她怎会知道我的名字？
虽然西格玛急切地进行追问，
但却被屏幕上突然出现的一只兔子给打断了，
现在必须尽快从升降机中脱出。

与神秘的少女法伊一起，
好不容易逃离了升降机。
在少女与西格玛的面前，
出现了类似于仓库的空间。
在那里，有从未见过的7名男女的身姿……
加上西格玛他们一共是9人，
为了从这个未知之地逃脱，
必须进行背叛的“异心游戏”……

在信赖与欺骗的尽头等待着的是死之恐怖，
名为“背叛”的游戏揭开了序幕。

豪华制作阵容再次集结！

《极限脱出 9小时9个人9道门》是以主人公淳平为首，让被困于船内的9名男女从写着“9”的门扉处逃脱的悬疑脱出型AVG。制作组活用NDS的双屏创造出的意外剧本给玩家们留下了深刻的印象。而本作同样由打越钢太郎负责剧本与监督，西村绢负责人设。除了制作阵容外，游戏以脱出为目标的系统与剧情，同样洋溢着《999》的风格。



◀被困在船内的人要一边探索密室一边脱出。参加者总共9人这一点跟本作是相同的。



西格玛

被卷入游戏的热血主人公



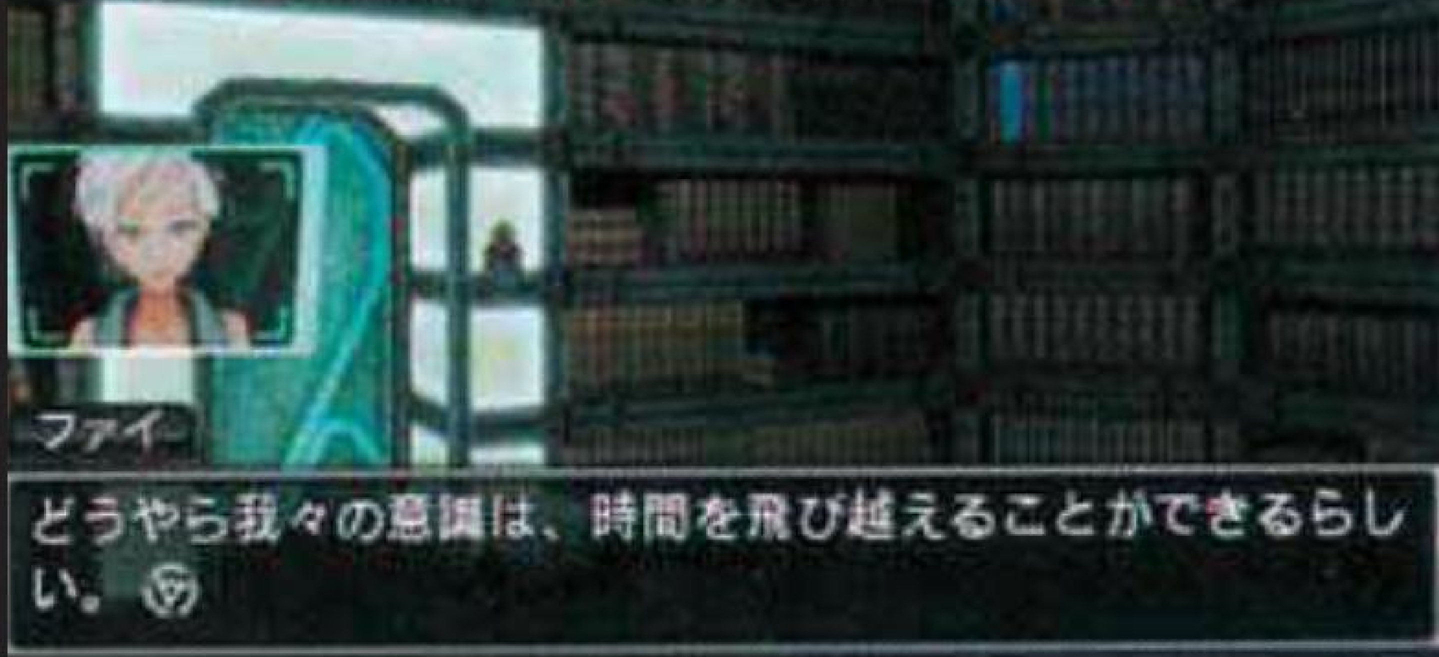
■在上车的时候被抓走的西格玛。他并没有惊世骇俗的IQ，也不具备出类拔萃的身体能力。这是命运的捉弄吗？

非常平凡的大学生。他被抓到未知的设施之中，是否代表着他有什么隐藏的秘密？长着一张精悍的脸，但与看起来不一样的是，老喜欢说些黄段子，因此被女性所讨厌。性格为明快直爽的热血青年，容易被情感打动，因此很不适合“背叛”游戏。

名字“西格玛”发音与数学符号的Σ相同，在数学中代表着“总和”。

跨越时间的超能力者？





◀▲一边露出温柔的脸，一边却突然说着冷酷的话语，法伊的性格实在难以捉摸。从她平时的举动来看，“跨越时间”这一说法也八成是谎言。与西格玛一样，法伊的左手也戴着手表一样的手环。



法伊

短发的沉着少女

充满知性而又沉着的少女。立刻就理解了游戏的本质后，说着大叔级的笑话，到底是天然还是经过计算尚不得而知。另外，虽然自称C罩杯，但实际上是A罩杯。似乎是能够面不改色地说谎的类型……她究竟是自己人，还是敌人？

名字“法伊”发音与英文的five相同，在数学中代表着“5”。

对话部分与脱出部分的两部分构成

本作由推进故事的对话部分，与探索房间或进行迷你游戏的脱出部分构成。对话部分描述与同伴们的关系进展，而脱出部分则要求探索房间，对玩家解谜的思考力有要求。有时同伴还会背叛，导致主人公丧命……

意味深长的数字“9”



▲在充满机械感的房间内的粉色头发可爱少女，以及自然环境下褐色肌肤的女性。这两名角色看起来似乎很像《999》中登场过的……





▲在像手表一样的手环上写着“9”与“PAIR”两种文字。另外在门上也写着红色的数字“9”……两者都有着特殊的关联感。

声优竭诚演绎全程语音！

对话部分的台词，将由豪华声优阵容为大家献上全程语音。哪个角色由谁演绎，请期待之后的报道！

出演声优阵容

大家明夫、小野大辅、小见川千明、钉宫理惠、榊原良子、泽城美雪、田中敦子、田村由加利、纳谷六朗、能登麻美子、细谷佳正

还有其他的知名声优！



▲与游戏参加者其中一人对话的西格玛。角色以3D描绘，能以动画方式顺畅地进行运动。

本次报道为玩家们带来《MM2》重制版职业方面的相关情报。由于2代中几名同伴都是有相关剧情的，尚不知道重制版将如何在固定剧情和自选同伴间做权衡，具体情况有待官方的后续资料。

文 苍穹　美编 Juxi



重装机兵2 重装上阵			
メタルマックス2 リローデッド			
角川Games	RPG	预定2011年冬	
日版	1人	容量未定	6090日元
对应周边未定			

NDS

相关报道 Vol.163 P43

职业设定、全新特技一举公开！

在此次的重制版中，玩家可以自由选择一同冒险的同伴，其中还有大量原版没有的新职业，玩家可以根据喜好自由组成队伍。可以看到，当同伴的职业是猎人时，在容貌上与主人公是有所区别的。



►本作中可以改变同伴的名字。



◄想要召集同伴，依然要先前往奴卡酒场。

猎人

猎人擅长驾驶战车作战，本作中追加了新的特技，可以充当诱饵引来指定的怪物。

战士

白兵战的专家，新特技是具有迎击能力的“人类爱国者导弹”，具体效果尚不明朗。

耸立在荒野中的“乌拉多博物馆”

游戏开始后不久就可以造访乌拉多博物馆。虽然名为“博物馆”，且外表如同金字塔一般，但实际上内部已经荒废，还有众多怪物在其中徘徊，不过有传闻说这里隐藏着战车……（玩过2代的玩家都知道就是红狼战车啦！）

▼顶棚的玻璃已经碎裂，不过看得出博物馆的科技含量很高。



▼原版中能得到的第一辆战车正停靠在建筑物的阴影下。



◄除了最前端的巨大斜坡外，博物馆似乎还有其他入口。



机械师

能够修理破损的战车与兵器，虽然不擅长战斗，但可以用工具将机械类敌人解体。

回复方面的专家，新特技是能令被注射的对象获得自动回复效果的“过量点滴”。

护士

摔跤手

擅长白兵战的职业，相较于能使用各种武器的战士，更倾向运用强健的身体作战。

艺术家

为了追求素材而在荒野漂泊，新特技是能在全身涂上金粉、强化防御力的“金粉艺术”。

新赏金怪物公开！

重制版中将会追加大量全新的赏金怪物供玩家们挑战，击倒它们后除了能获得不菲的赏金外，刷稀有宝物也是一大乐趣。这些赏金怪物的形象由山本贵嗣亲笔设计，风格依旧、个性十足。





▲外形看上去有些像机械骷髅，头顶还有一个摄像头用于观察。



▲敌人手持两把冲锋枪进行疯狂扫射。从我方的战车数量看，这应该是前期的BOSS？

新要素·副职业系统

角色们在选定了主职业后，还可以设定一个副职业，这在系列中尚属首次。而随着角色经验的不断累积，副职业的特技同样会慢慢习得。

▼副职业可以在菜单中随时更换，非常方便！







▲可以使用艺术家特技的战士，这样战术的搭配就更加多样化了。

▼▶同一个特技在战斗中和在地图上使用时效果也有可能不同。







《俺尸》的电视广告已经出炉，时隔12年后还是由岸部一德先生出演，前后对照着看确实让人心生感慨。虽然两代人间只有短短的几句对白，但《俺尸》中“活下去”的主题被很好地呈现了出来。下面让我们一同看看本作的最新情报！

文 苍穹　美编 Juxi

跨过我的尸体

俺の尸を越えてゆけ

SCEJ	RPG	预定2011年11月10日
日版	1人	4980日元
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.156 P57/Vol.161 P106/Vol.164 P16

后续职业相继公开！



▶PSP版中，拳法家位于后列时也可以攻击敌人了。

拳法家



使用拳爪的职业，虽然防御力不高，但速度极快，擅长先手出招以及回避敌人的攻击。



◀▲拳法家奥义“飞天脚”发动！

破坏者



■破坏者必须位于前列才能展开攻击。

挥舞大锤的力量型职业，攻防俱佳不过速度极慢，命中率方面也不算出色。





◀▲奥义“大地震”能够一次性攻击敌方全体。

全新系统——协力奥义、奥义继承

在原版《俺尸》中，可以让多位角色使用同一种术技，进而令伤害值倍增。而在PSP版中，强大的奥义同样可以由几人一起使用。另外，原版中父辈把奥义传授给子代后，自己就无法使用，这一点在PSP版中得到了改良，爷孙三代发动协力奥义的话，威力可是相当惊人的。2人协力造成的伤害是原本的5倍，3人协力则能高达8倍。



▲第一人发动术技时选择“併せ”，随后同样会此招的同伴就能展开协力。



协力术技







协力奥义





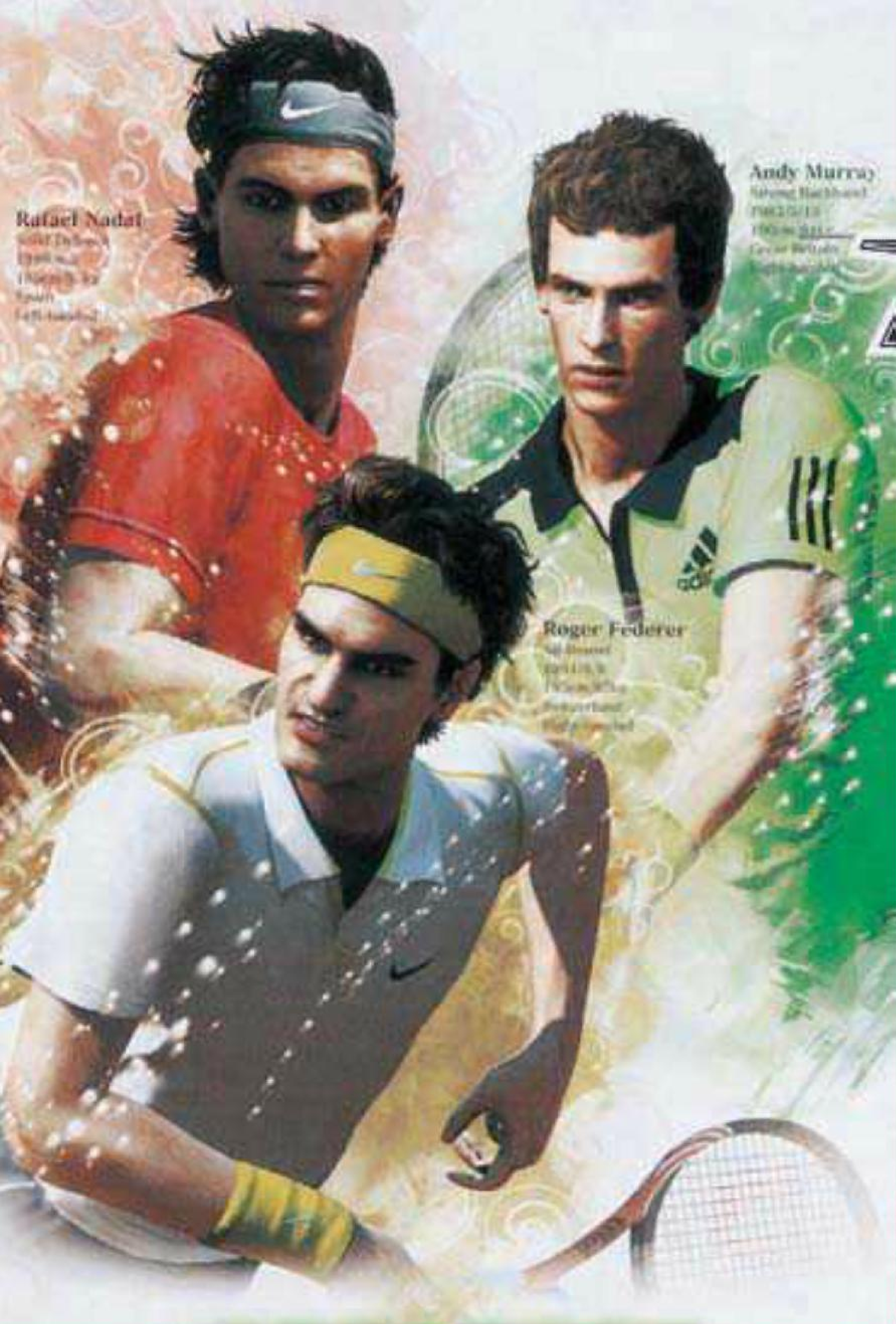
▲协力奥义的威力极强，但是发动条件也更为苛刻。

特别场所——姿绘屋

被妖怪破坏的京都街道会随着玩家的投资逐渐复兴，能够使用的设施也会陆续增加。除了常见的道具屋、锻冶屋外，姿绘屋是一个比较特殊的场所。玩家在这里可以购入“美人画”和“武者绘”，除了单纯的收集外，PSP版还会加入一些游玩的要素。



文 白菜 美编 sienna





高人气的真实网球游戏《VR网球4》终于登陆PSV！也许不少喜欢网球游戏的玩家已经提前在各平台上体验过这款作品，但是PSV的便携性与新功能相信能为玩家们带来全新的感受。游戏的原名“Power Smash”是日本国内的正式名称，而该系列所有海外版都名为“Virtua Tennis”，也就是大家所熟悉的“VR网球”了。

VR网球4		
パワ–スマッシュ4		
SEGA	SPG	发售日未定
日版	1～4人	售价未定
对应周边未定		

PSV

在PSV的球场上燃烧起来吧！

就算是运动游戏，在新机能下也能如此进化

操作简单、内涵丰富就是《VR网球》的特征。游戏合理运用PSV的触摸与陀螺仪感应器，增加了不少新模式，甚至还能利用摄像头拍摄自己的脸，做出原创角色哦。



▲ 高清画面下登场的知名选手也是本作的魅力之一。

PSV的机能令视觉表现也得到强化！



▲ 通过“古典材质”这一功能，能够体验到怀旧风格的游戏感受。另外也有近未来风格的场地，充分享受网球的历史感吧。





新机能令网球进化！




▲►所有模式下的比赛和迷你游戏都能以触摸进行操作。简单明了的操作非常适合初学者。

本作虽然是《VR网球4》的移植作品，但加入了许多活用PSV新功能的模式与系统。除了像图片说明的那样可以利用触摸方式进行轻松操作外，还加入了全新的“VT APPS”模式。这个模式的特点就是活用了陀螺仪感应器与摄像头。

新模式 VT APPS

VT摄像



利用摄像头，可以将以高画质登场的著名选手们通过照片保存下来。为喜欢的选手拍下纪念照片吧！

陀螺船



活用了陀螺仪感应器的迷你游戏。倾斜PSV的话船体也会跟着倾斜，让球击中船上的靶子吧。当然，玩家自身的控球能力也是很重要的。

触摸对战



将一台PSV放在桌上，就可以进行双人对战的模式。无论何时何地都能轻松享受乐趣，用来放松再适合不过了。

VR比赛

真实视点下的比赛同样激烈！




▲►像图片中那样倾斜机身，游戏的画面也会随之变化。能够体验到实际比赛时选手视点的临场感。

以网球选手第一人称的视点来享受比赛的模式。除了画面变成第一人称视点外，倾斜PSV的话视点也会跟着倾斜，同样运用了陀螺仪感应器。

拍摄照片网络对战！



本作也有充实的网络功能。可以制作自己的“分身”，在网络上享受对战的快乐。玩家可以对自己的分身角色进行丰富多彩的编辑，甚至是利用摄像头做出与自己一模一样的分身。在网络上遇到的选手，还会在育成选手的“世界旅行”模式中登场！

在世界范围内对战吧！



▲可以与全世界玩家做成的选手进行对战！对战的结果与感想可以在交流区域进行发送。

职业选手均以实名登场！

女子选手

维纳斯・威廉姆斯
斯维特拉娜・库兹涅佐娃
安娜・伊万诺维奇
安娜・查克维塔泽
玛利亚・莎拉波娃
卡洛琳・沃兹尼亚奇
劳拉・罗布森

男子选手

拉斐尔・纳达尔
罗杰・费德勒
安迪・穆雷
诺瓦克・德约科维奇
安迪・罗迪克
加埃尔・孟菲尔斯
汤米・哈斯
胡安・马丁・德尔波特罗
费尔南多・冈萨雷斯
安德里亚斯・塞皮
菲利普・科尔什雷伯



文 白菜 美编 sienna

虽然《BBCSII》无论国内外的对战热潮都还未散去，但Arc System Works仍然快马加鞭地推出了更进一步的版本，就是本作《苍翼默示录 连续变换 扩张版》。本作除了一贯跨PS3和X360平台外，还预计配合PSV的发售推出PSV版本。在掌上体验街机级别的高清画面终于可以实现了。

苍翼默示录 连续变换 扩张版

Blazblue Continuum Shift Extend

Arc System Works	FTG	预定2011年冬
日版	1～4人	5040日元
对应周边未定		

PSV

全新编织而成的确率事象！

大受期待的新角色是“疯狂的人偶师”雷利乌斯！

光环视频收录 POCKET HALO

街机、家用机平台上拥有高人气的FTG终于登陆PSV！

现在仍在街机厅与家用平台、掌机平台上大受欢迎的《苍翼默示录 连续变换Ⅱ》，通过追加新角色、追加新故事剧情以及更新平衡性，进化为了本作《苍翼默示录 连续变换 扩张版》。全新加入的角色为“疯狂的人偶师”雷利乌斯·库洛巴，他是为了达成研究目的，甚至可以毫不踌躇地进行人体实验的疯狂科学家。除他以外，还有3名角色追加了故事模式的剧情，这些都是接下来将要为大家介绍的内容。

雷利乌斯·库洛巴&伊格妮斯 (Relius=Clover & Ignis)

如同他的异名“疯狂的人偶师”一般，雷利乌斯是与名为“伊格妮斯”的波动兵器一起行动的神秘人物。除了自己的研究以外，对任何事物都没有兴趣，就算是自己亲生的儿子卡鲁鲁（Carl）也一样。听从帝的指示，为了监视哈扎马（Hazama）的行动而来到第十三阶层都市“迦具土”。

雷利乌斯恐怖的奥义炸裂！



▲超必杀技（Distortion Drive）“Bol Teedo”，是将经过压缩的能量球向敌人放出。

Bel Rafino



Ido Lauger



▲出现在雷利乌斯面前的伊格妮斯，双脚变为钻头垂直落下的招式。雷利乌斯似乎与卡鲁鲁一样拥有大量变化多端的招式。

Duo Bios



▲召唤出巨大的机械手腕攻击对手的招式。可以作为连续技使用，命中后可以派生出追击的招式。

◀伊格妮斯进行乱打攻击的超必杀技。在伊格妮斯攻击时，雷利乌斯也可以行动，因此可以进行同时攻击。

享受全新的故事模式！

能够以全程语音享受深邃世界观与剧情的大容量故事模式一直都是大受好评的。本作中追加了4名角色的故事模式剧情，除了之前提到的雷利乌斯外，还有真琴・七耶（Makoto=Nanaya）、瓦尔肯海因・R・霍尔辛格（Valkenhayn=R=Hellsing）与普拉奇娜・扎・托莉尼缇（Platinum=The=Trinity），每个人的剧情都值得大家期待。



瓦尔肯海因・R・霍尔辛格
(Valkenhayn=R=Hellsing)

从前代主人开始就侍奉阿鲁卡多家的优秀管家。平时沉稳而富有知性，但对于威胁到蕾切尔（Rachel）的事物绝不会留情。为了追寻察觉到迦具土的异变而离开城堡的蕾切尔，来到了迦具土。



普拉奇娜・扎・托莉尼缇
(Platinum=The=Trinity)

时常混淆着双重人格的、不可思议的少女。原本避开纷争静静生活的她，由于接受了恩人兽兵卫的请求，为了让"第11件事象兵器"觉醒，而前往迦具土。



真琴・七耶
(Makoto=Nanaya)

亚人种（松鼠系）的少女。活泼开朗、对人亲切，但也有凭借直觉行动的时候。虽然是下层出身，但凭借着高超的身体能力进入了士官学校。在椿（Tsubaki）与诺埃尔（Noel）的支持下克服了被欺辱的过去。现为统治机构谍报部所属。

还有许许多多的追加要素！

- PS3与PSV的存档共通。
- 网络对战新规则！支持2对2、3对3的战斗，也可以进行2对4的战斗。
- 强化角色后向阶层都市深渊迈进的"深渊模式"也得到强化。
- 系列初代的故事剧情经过重制后收录！游玩本作就能彻底了解关于系列的一切。

真かまいたちの夜 11人目の訪問者(サスペクト)

《恐怖惊魂夜》新章开幕

悲鸣再度回荡在雪山的旅馆！

Chunsoft最为知名的音响小说系列《恐怖惊魂夜》已经5年没有推出过新作，系列第二作《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》曾以34万套的数字创下当时的文字类AVG销量之最，而系列初代的各版本累计销量也突破百万。对于这样一个玩法和剧情都略显艰深的系列而言，可谓非常不错的成绩。厂商在《恐怖惊魂夜3》后也开创出《忌火起草》、《428》、《极限脱出》、《诡计×逻辑》等新品牌，然而除了《428》这款有实无名的《街》之续作外，其他品牌并不算成功。如今这款跨PS3和PSV两平台的《真·恐怖惊魂夜》一经公布，自然是把音响小说迷们的胃口都吊了上来。尽管矢岛透的故事已经划上了句号，但既然我孙子武丸继续坐镇，剧情方面自然不必担心了。

文 胧月 美编 Juxi

真·恐怖惊魂夜 第11个来访者		
真かまいたちの夜　11人目の访问者		
Chunsoft	AVG	发售日未定
日版	1～100人	售价未定
对应周边未定		

PSV

岩手县 远野市。
立志成为小说家的主人公坂卷快人，
为寻找小说题材，
来到了远野的旅馆。
原定只有10名住客的旅馆，
不知为何出现了11个人，
其中之一被杀死在露天浴场。
与偶然相遇的旧友立花京香一起，
快人开始探究事件的真相。
然而
一具、两具……
尸体的数量不可遏制地增加着。

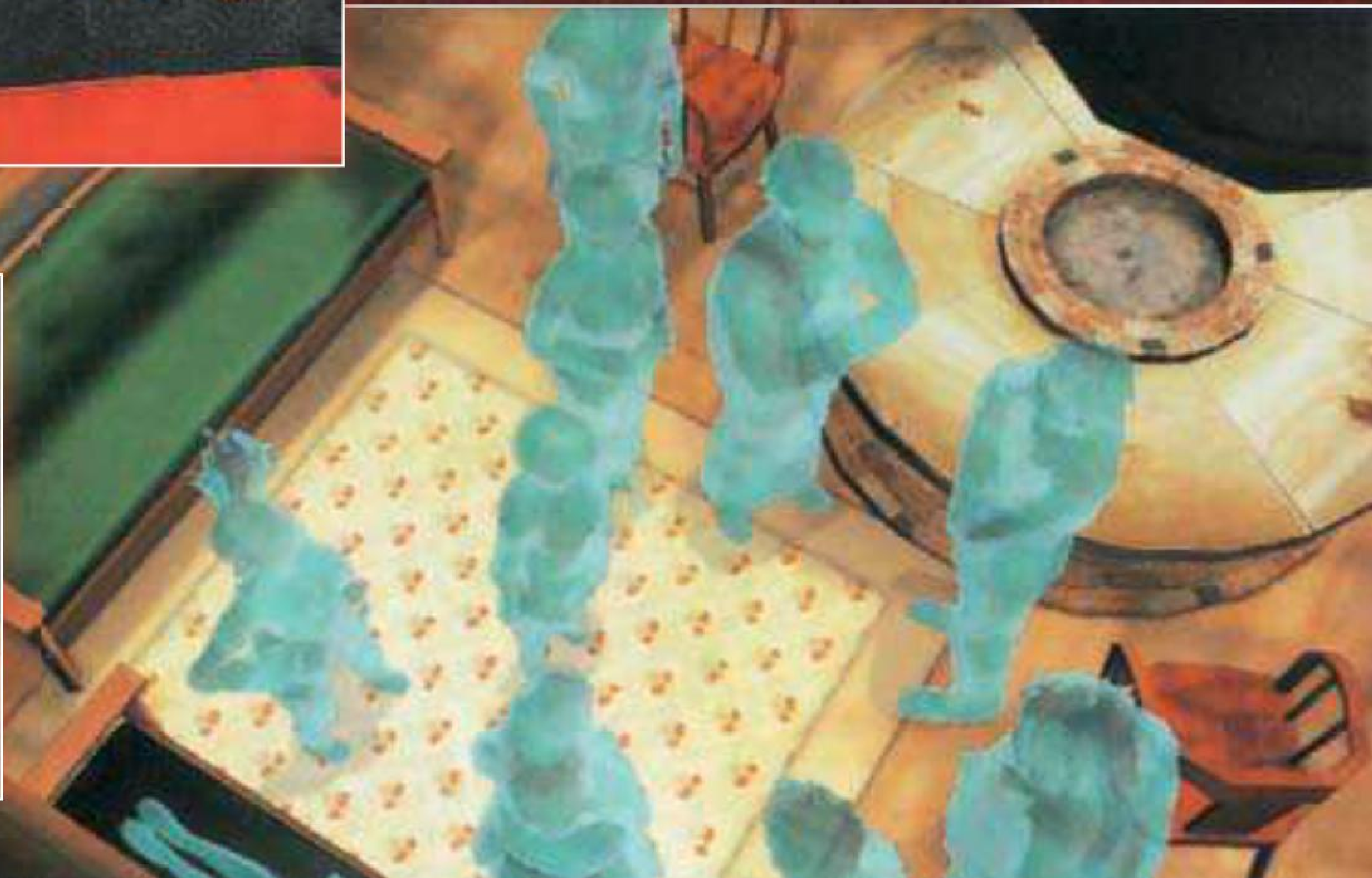


剧本监修

我孙子武丸

这次的剧本依然由推理作家我孙子武丸监修，他对正统推理小说的撰写功力和出色的想象力分别在《恐怖惊魂夜》的初代和二代得以充分体现。除了把握整体剧本外，他也会亲自撰写部分剧情。





回归原点的完全新作

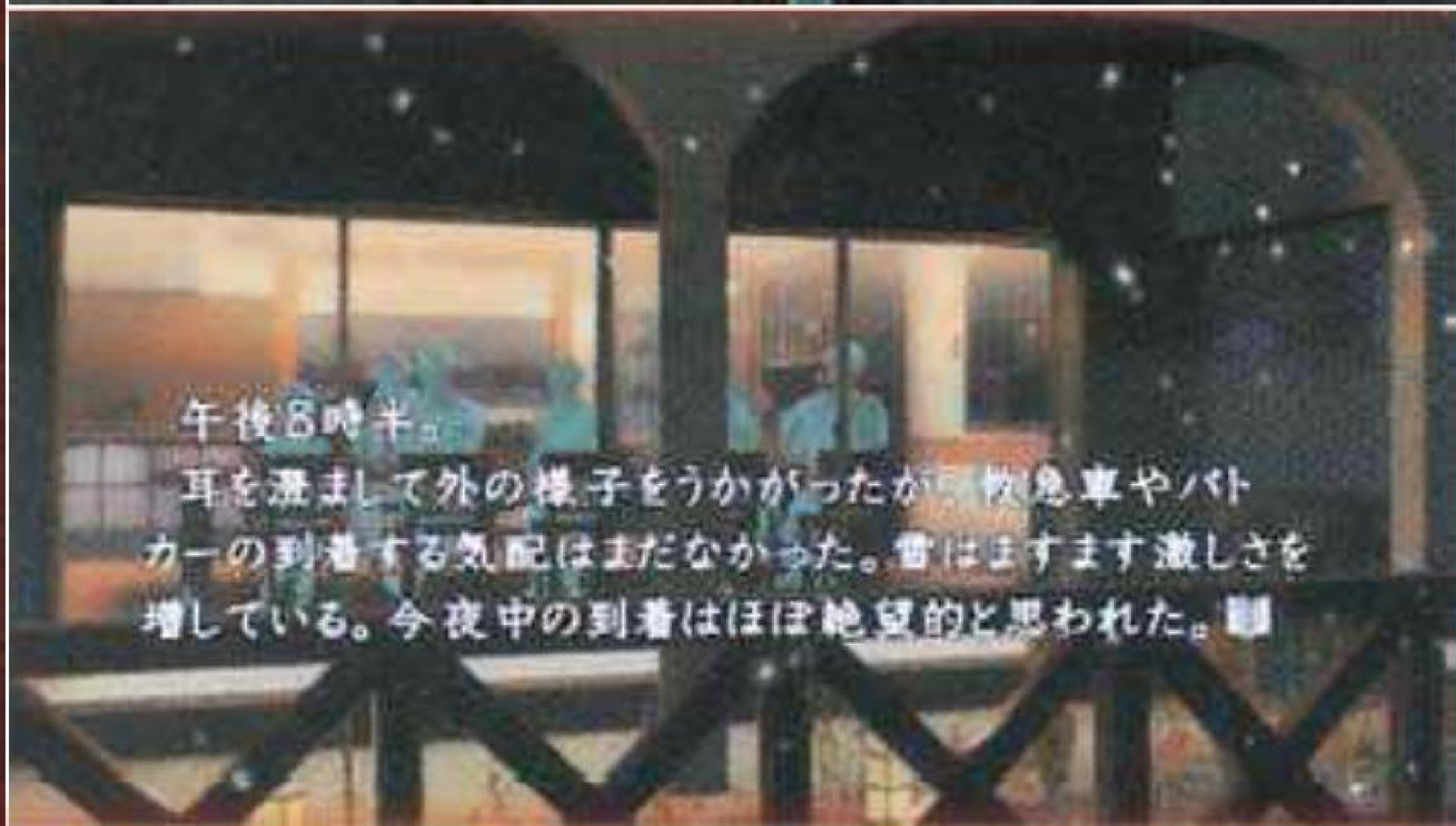
雪地旅馆中的连续杀人事件

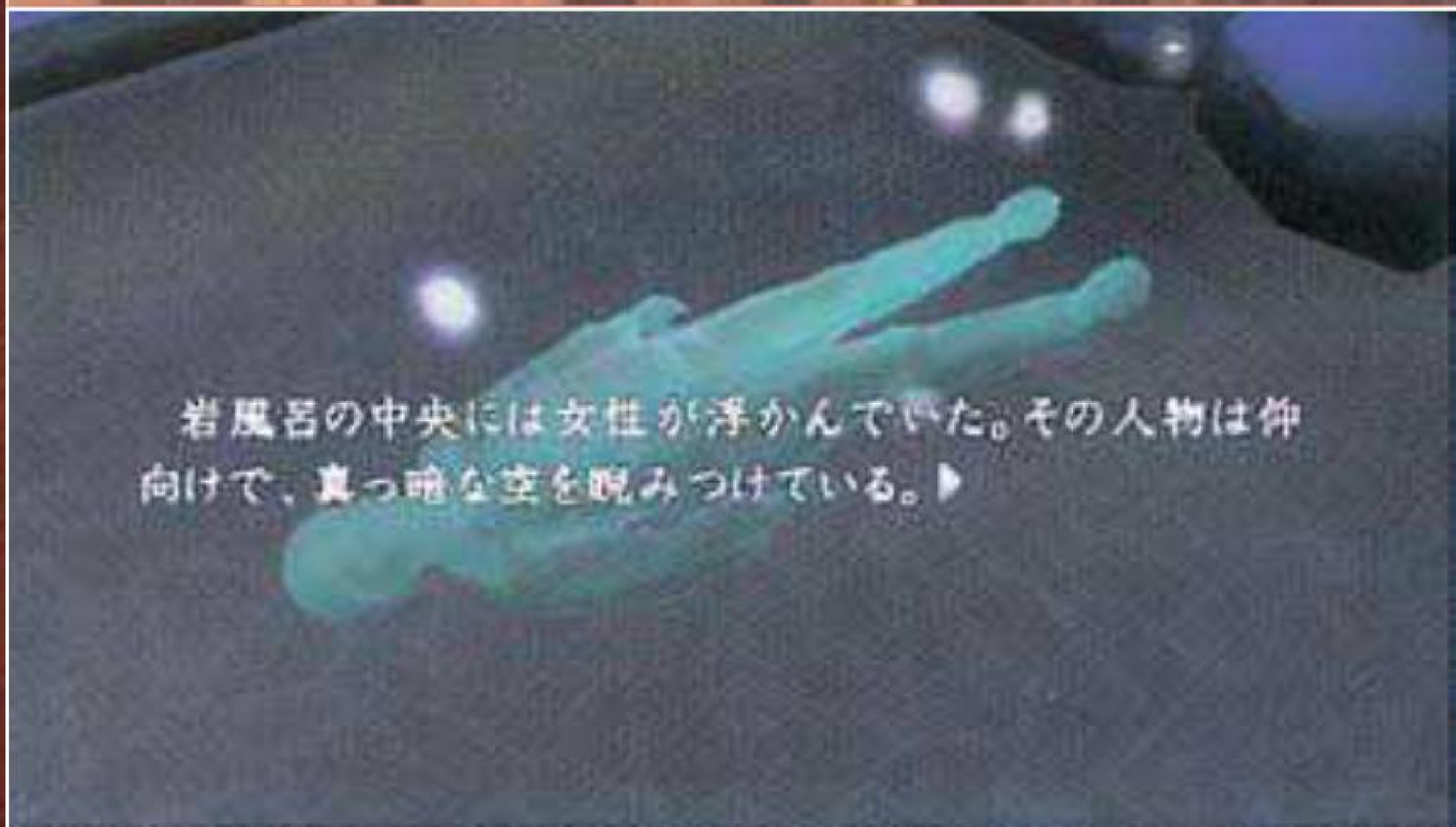
与外界完全隔绝联系的雪地旅馆中，一起费解的杀人案悄然上演。并且随着玩家的选择，登场角色们也会一个接一个地死去。这些设定均与初代极为相似。本作既然号称“回归原点”，如此设定显然是有意为之。不过主角不再是以往的矢岛透与小林真理，等待玩家的是全新的故事和人物关系。

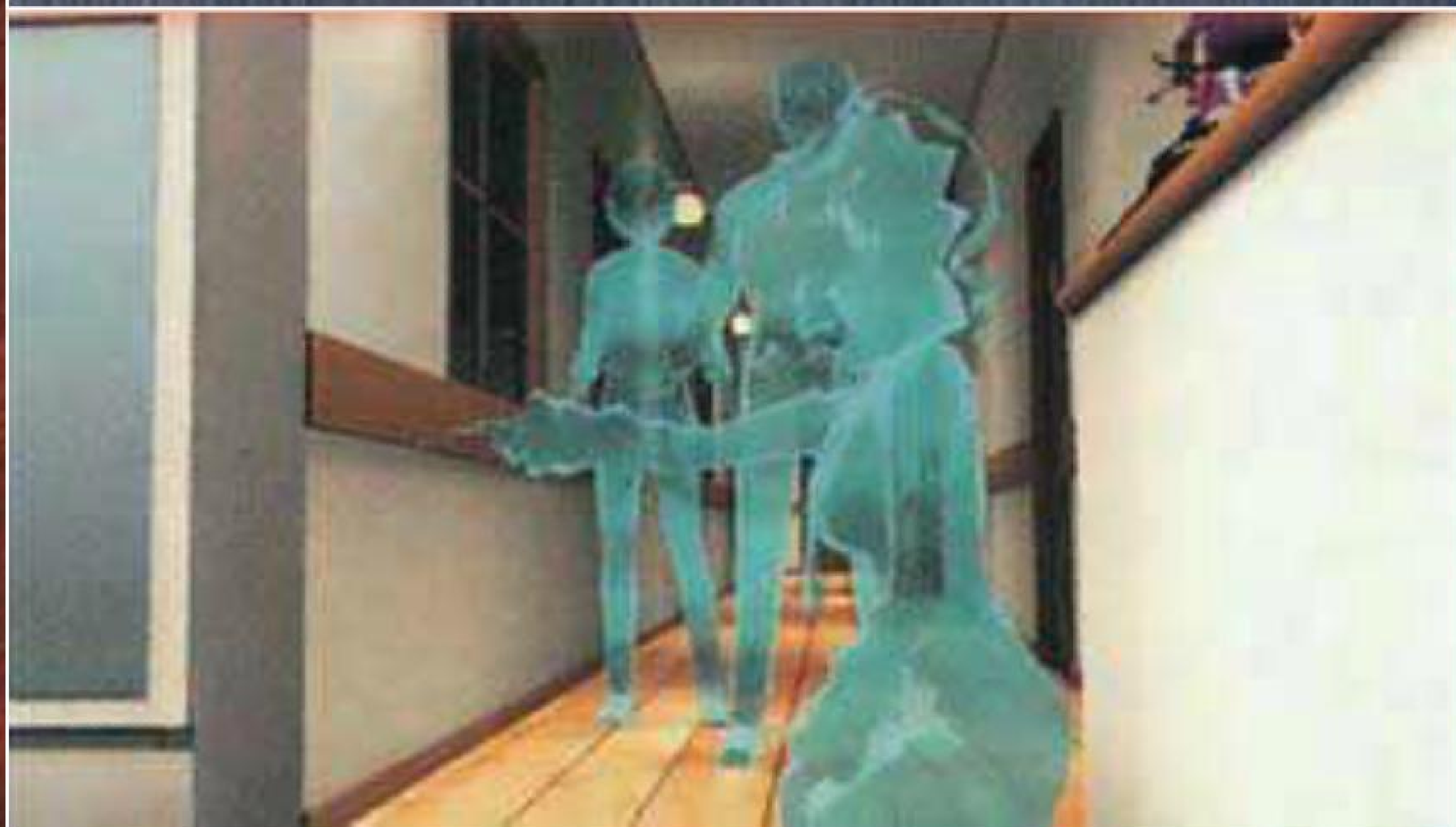


接连出现的牺牲者









▲被大雪阻断交通的封闭旅馆中，一名住客被杀死在露天浴场。这个自然形成的密室内，很显然地潜藏了一名杀人者，犯人就在剩下的10个人里！

CHECK

系列回顾

《恐怖惊魂夜》的第一作于1994年11月诞生在SFC上，以寻找杀人事件的犯人为中轴，展开一段眩惑而正统的推理故事。由选项导致剧情走向发生巨大变化的设定，在当时获得了很多玩家的支持。以《恐怖惊魂夜》的初代为奠基，之后的《街》、《恐怖惊魂夜2》、《428 被封锁的涩谷》等作品都沿用了相似的系统。



▲独特的半透明人像和背景音乐，令玩家体验到的恐怖感倍增。

恐怖惊魂夜

主人公矢岛透和同学小林真理等人住宿在雪天的旅馆，一出杀人预告揭开了恐怖的序幕。

恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣

初代故事结束后，透与真理被邀请到大海中的三日月岛上做客。该岛上流传着一曲诡异的童谣，各种超越想象乃至怪力乱神的杀人事件陆续上演。

恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相

为了祭奠前作死于三日月岛的人们，透再次来到三日月岛上，不可思议的事件再度上演。本作是系列三部曲的完结篇，但并不标志着“《恐怖惊魂夜》系列”的结束。

开发者访谈



1 以回归原点为主题

——前作已经给系列三部曲划上了句号，请谈谈给系列添加这部新作的前情吧。

中岛康二郎（以下简称“中岛”）： 其实在《恐怖惊魂夜3》发售后，系列新作的企划就在秘密地进行了。在《428》开发完毕后的这段音响小说的断档里（编注：《极限脱出》和《诡计×逻辑》都不算音响小说），我和我孙子武丸等人交流了一下，决定以“回归原点”作为这次的主题，从去年春天就开始着手准备了。

——原点是指游戏的内容会靠近初代吗？

中岛： 是的，玩家们反馈来的意见大多是围绕初代展开的。和预想的一样，大家还是对初代的印象最为深刻，这也促成了我们“回归原点”的想法。不过《恐怖惊魂夜3》已经宣告了三部曲的完结，所以这次只是让气氛尽量贴近初代，登场角色和舞台都是全新的。

伊东幸一郎（以下简称“伊东”）： 在回归原点的方向之上，我们思考着何为“《恐怖惊魂夜》系列”的灵魂。最后决定还是沿用蓝色的半透明人物、多彩的分歧剧情和多结局的基本设定，同时构筑起一个精彩的新推理系统。

中岛： 基本流程和初代一样。玩家推理能力一般的话，那么最后包括主人公在内的所有人都会被凶手杀掉；推理优秀的话则能抓捕住犯人；而在此基础上再努把力，还能看到其他更为出彩的故事——这就是本作的内容构成方式。

——选择在PS3和PSV上发售的理由是？

中岛： 一直以来，音响小说就给人留下“在家用机上细细品味”的印象。其实我知道不少掌机玩家也很喜欢这一类型，况且音响小说本身也很像读物，与掌机的亲和度很高，所以首次选择了在PS3和PSV上同时发售。

——PSV版会使用哪些机能呢？

伊东： 正面和背面的触控操作、陀螺仪，本篇以外的模式还会使用到联网功能。

——本篇以外的分支故事也很多吗？

伊东： 是的，既有像以往的《间谍篇》、《超能力篇》等异想天开的故事，也有不同于本篇的严谨推理，内容可以说相当丰富。

——我比较在意作为惯例存在的“粉红色书签”……（编注：指追加的成人向小故事）

伊东： 会有的，请务必期待（笑）。

被囚禁在大雪

本作是系列第一次加入语音的作品，重要的剧情部分均会有角色的真人配音，令场面鲜活生动。这次要介绍的是男女主人公这两名角色，除了他们以外还会有不少角色登场。

坂卷快人

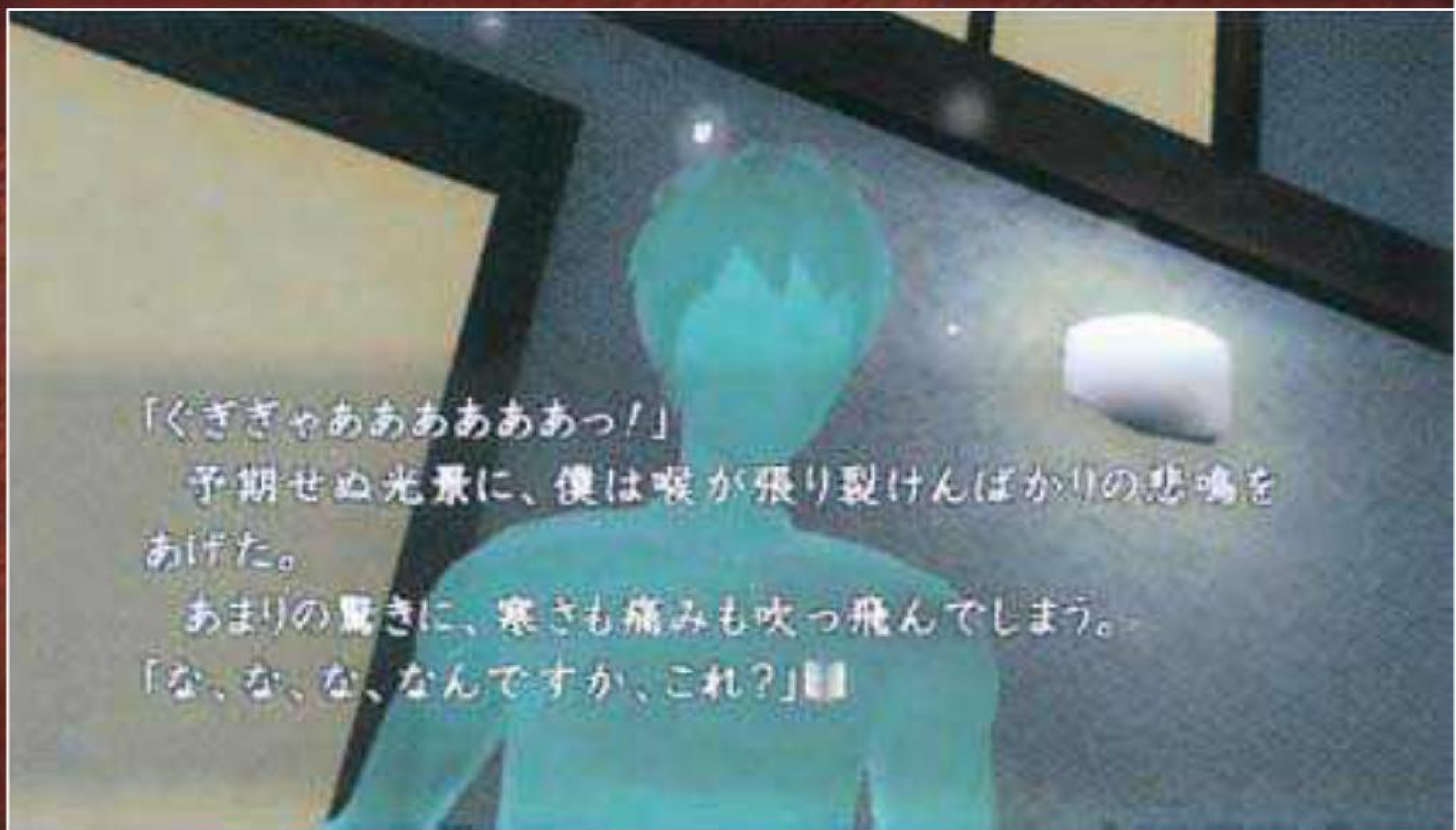
声优：中村悠一

超倒霉的主人公

立志成为小说家的新主人公，24岁的男性。他写过不少小说，但原稿全部在完稿前莫名遗失，被称为“出类拔萃的倒霉蛋”。为了寻找新的小说题材，他来到了远野市，不料却被卷入杀人事件……



◀▼在旅馆中奋笔疾书的快人遇到了比小说更为离奇的现实。



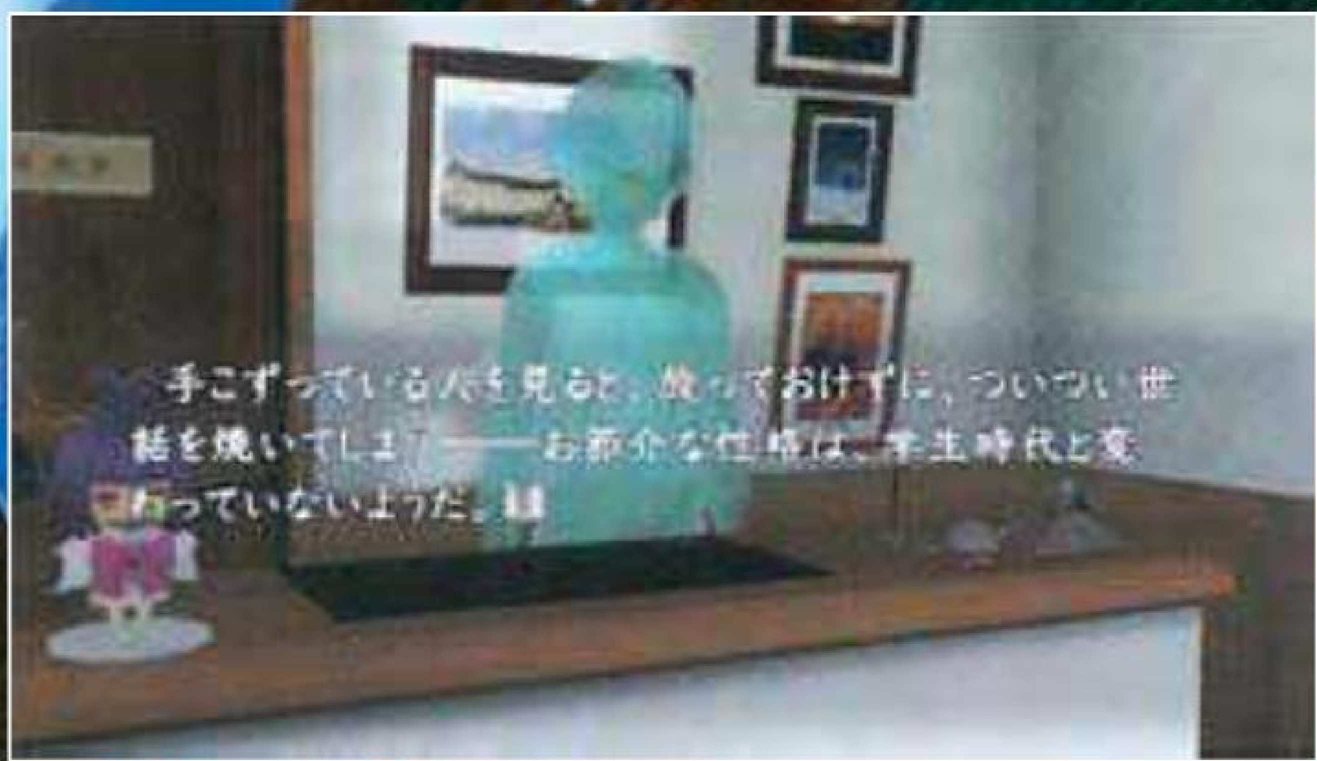
中的新角色们

立花京香

声优：小清水亚美

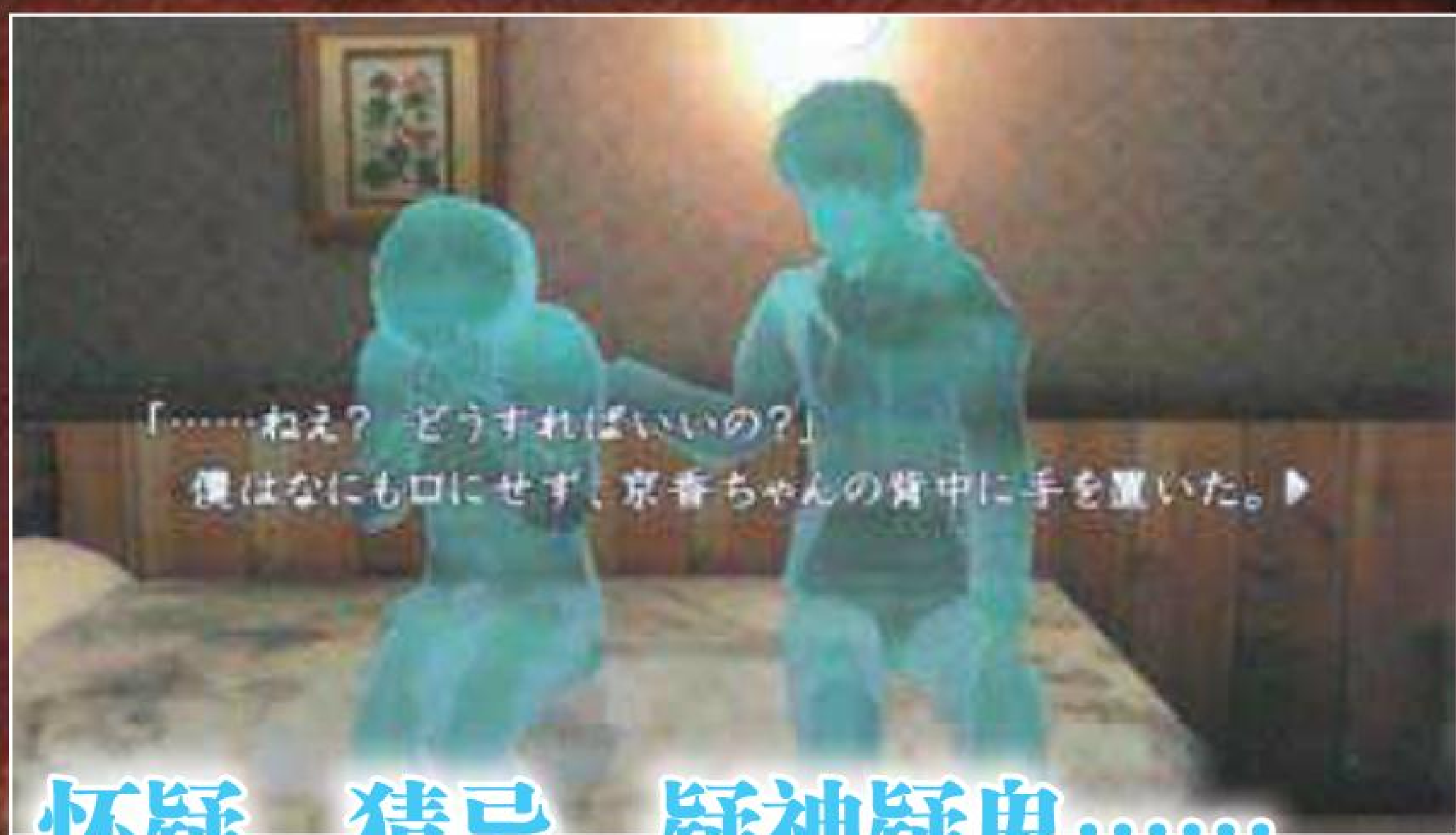
开朗活泼的女编辑

与主人公同岁的女性，两人是大学时代的同学，主人公曾经暗恋过她。由于性格积极向上，现在得心应手地从事旅行杂志的编辑工作。出于为杂志取材的目的，她也来到远野市，和主人公不期而遇。



▲乐于助人的京香帮助繁忙的旅馆老板接待客人。





怀疑、猜忌、疑神疑鬼……
不安的心理在旅馆内形成了高气压



▲▶被卷入事件的快人与京香。在不安心理鞭挞的极限状态下，两人要与住客们协力寻找犯人的线索。

2 加入语音来烘托故事

——新主人公快人和京香这一组合，是不是跟以前的透和真理比较近似呢？

伊东：我认为他们是两个很具个性的新人。作为现代风格的角色，他们也会像透和真理那样偶尔说说夫妻相声。不过透和真理毕竟贯穿了三款作品，自身的塑造和玩家的感情都让他们的角色形象日渐丰满，造成先入为主的正统主角形象，希望玩家们能以长远的目光看待快人和京香。

——包括男女主人公在内一共应该是10名住客，不知为何变成了11个人。

伊东：住客共11人，此外还有像旅馆老板这些并非住客身分的角色登场。

——以前作品中的角色会不会出场呢？

伊东：虽说登场人物焕然一新了，但是为了取悦系列FANS，加了那么一点点的服务性内容。

——这次是系列第一部加入语音的作品，能谈谈这么做的意图吗？

中岛：在"《恐怖惊魂夜》系列"里是第一次，不过《428》和《忌火起草》就先行尝试过了。语音能让角色更为立体，也能给每一句台词注入灵魂。虽然仅仅靠文字也能在玩家的脑海里建立起生动的图像，但是给关键剧情加入语音，把几经推敲的剧本展示出来，能让故事变得紧凑显眼，给玩家留下深刻的印象。

——可是我觉得给角色加入语音的话，设置叙述陷阱不是会更难吗？（编注：叙述陷阱，指推理小说有意用文字来混淆读者的视听，给予错误情报，比如角色的性别。）

伊东：没错（笑）。正因为会出现该问题，所以没弄成全程语音，毕竟全程语音会导致推理故事丧失一部分乐趣。

——这次的登场人物和背景都是3D的。

伊东：这次是全3D刻画，并且活用镜头，登场人物表现得很具真实性。可是背景不能动得太过激烈，否则会影响到文字阅读，于是我们在动镜头和静镜头上加以划分，使游戏的演出表现得恰到好处。

中岛：系列的作品都基本采用了实拍背景，不少背景都是静止不变的单帧画面，不过这次即使是在同一个场景，也会因为视角的改变而出现较大差别。另外，垂直于屏幕方向的纵深感也能很好地表现出来。

积雪的室外也有线索？



■在雪地里寻找线索的快人，以及另外一名紧随其后的男性。莫非雪地里隐藏着作案线索？

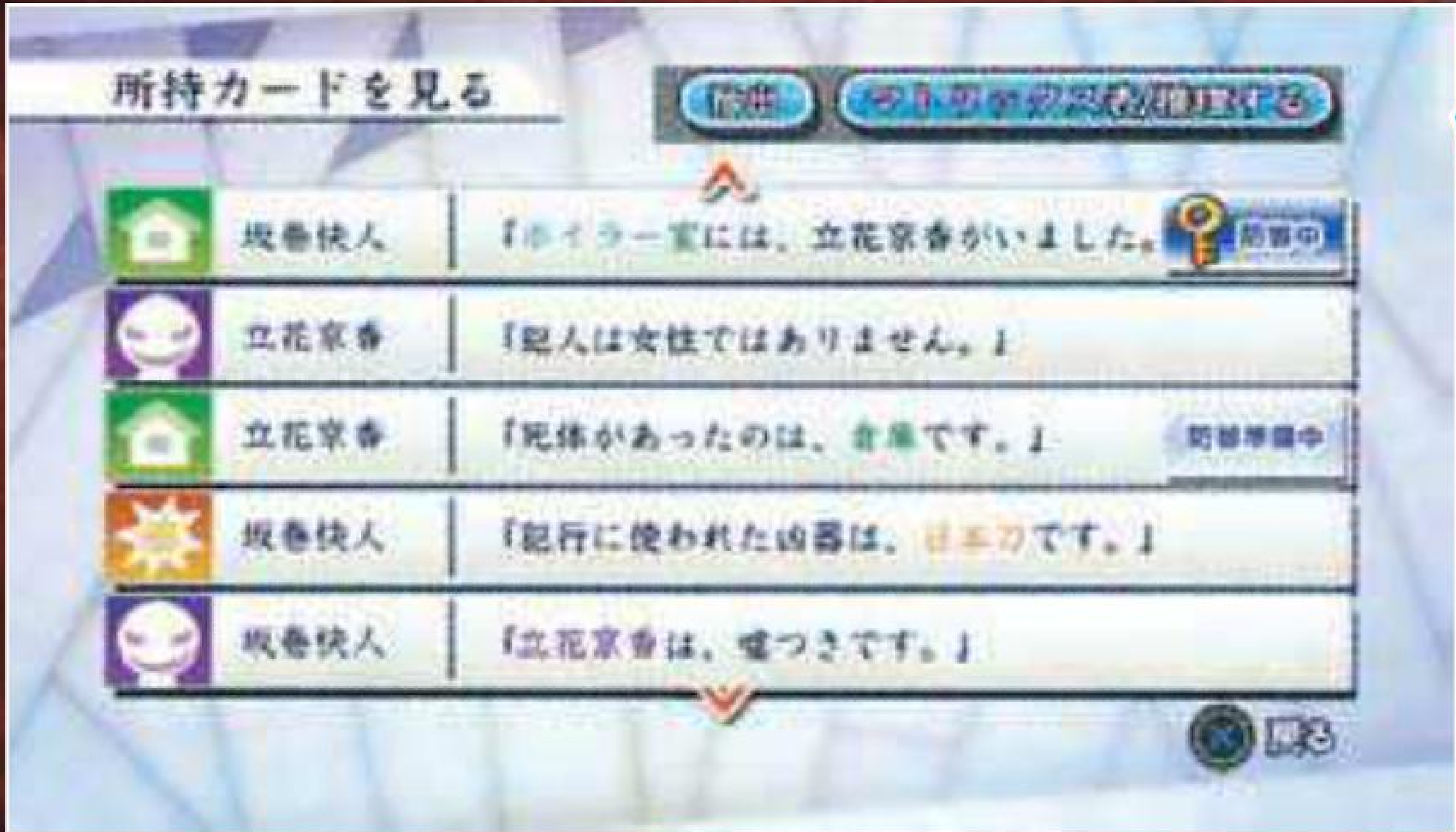
搭载本篇剧情以外的多人游乐模式

大家的恐怖惊魂夜

“大家的恐怖惊魂夜”能让最多100名玩家通过网络来挑战同一个事件。玩家们各自扮演侦探，竞争最快地解决事件。每次的游戏时间并不长，轻松休闲。该模式能让PSV和PS3的用户跨越平台障碍，在同一个服务器上游戏。



►画面上有“搜查”、“侦查”、“防御”等引人注目的字眼。右上角的“7日间”字样，表示该案件的解读期限是7天。



比任何人都更快地解明真相吧！



▲►使用卡片推理。锁定犯罪的现场和凶器是否便是推理的目的呢？

PSV专用模式

两人的恐怖惊魂夜

两个人用一台PSV游戏的专用模式。男女双方各拿住PSV的一端，通过触摸选择来占卜两人的契合度。情侣也好、暗恋对象也好，玩家都能用该模式来怡情。



►堵住木板上的洞。两人的手指在PSV的背面不可避免地有所接触，厂商用心何其『歹毒』（笑）。



▲游戏的最后是诊断两个人的契合度，一般都会有个好结果。

3 存在多人游乐模式

——用网络游玩的“大家的恐怖惊魂夜”是怎样的内容呢？

中岛：让很多玩家通过网络，合力解决推理事件。玩家和玩家之间有着心理上的博弈，互相欺骗、竞争，让自己最快解出事件的真相，是很有战略性的游戏模式。这种前所未有的游戏感觉很难用语言表述，到时候大家玩一下就知道了。

——是不是一定要有将近100人参加才会有趣？

中岛：游戏的方式是：每天抽出10分钟游戏时间，在5~7天的时限内最快解出真相。人少虽然也能玩，但毕竟欺骗的乐趣还是人越多才越大。今后我们还会放出新情报，请大家期待吧。

——那么“两人的恐怖惊魂夜”模式呢？

伊东：这是PSV独有的模式，专门为一男一女两名玩家提供的。两个人触摸PSV的背面触控板，在对方并不知晓的前提下作出选择，很适合情侣游玩。它和以往的“爱情测试篇”近似，但是追加了彼此触摸的要素，所以更加有感觉。

——这次为什么要加入这种与本篇毫无相同之处的新模式呢？

伊东：享受各种异常展开是《恐怖惊魂夜》的特征之一，我认为网络能把这种乐趣进一步放大。这就是“大家的恐怖惊魂夜”，让很多人一起创造自己的侦探故事。在原本就很丰富的剧本之上再加入该模式，令游戏更为多彩。

收集更为细致的游戏信息

新作一样盘

组建自己的海贼团，再次大闹一番吧！



NDS **海贼王 巨人之战2 新世界**

ワンピ–ス ギガントバトル！2 新世界

◆NBGI◆ACT◆预定2011年11月17日◆日版

《巨人之战》是NDS平台上一款以《海贼王》为主题的大乱斗游戏，该作以其爽快的战斗博得了不少玩家的好评，而其正统续作即将于11月再度与玩家们见面。在大乱斗式的游戏中，玩家只需用十字键配合对应按键就能使用出各种华丽的招式，不但能轻松发出角色们个性十足的连续技，消耗GP还能发动更加华丽的必杀技。利用“辅助攻击”系统，可以在战前选择3名辅助角色，在战斗中叫他们出来帮忙，而不同角色的辅助能力也有所差异。另外，每个舞台都有着各种好玩的机关，合理利用可以让战斗变得更加轻松，舞台中散落的各种道具也能加以利用。

新作中增加了诸如监狱、海底等全新战斗场景，登场人数超过了100人，为系列之最。看着这些见证路飞一行人成长起来的角色们齐登场，系列FANS定会感动得泪流满面。和前作一样，本作也可以组建自己的海贼团进行游戏，参战角色的能力根据恶魔果实的种类不同而有所区分。比如“动物系”可随意变身，提升自身的能力；“自然系”在特定时间点时进行防御会发动特殊回避效果；而“超人系”在不断进行攻击时能破坏对手的防御；没有恶魔果实的角色各方面比较平衡，在海里能力更强。

除了通常版游戏外，本作还将发售附带约25厘米高的涂装完成版路飞手办同捆限定版，售价为7800日元，将使用精美的宝箱收纳，就性价比来说还是非常值的。由于这款限定版是限定数量发售的，喜欢的玩家可不要错过了哦！另外，提前订购的玩家还可以获得3大特典，分别是：1.新世界绘卷的替换封面一张；2.附带辅助角色“红发海贼团干部”密码的DCD卡片；3.《巨人之战》100名角色的贴纸。

（文：阿鲁）



▲限定版附带的高约25厘米的路飞手办。



▲成长后的路飞一行人又会给我们带来什么惊喜呢？



▲游戏新加入了海中战斗的要素，和陆地战有什么不同呢？

已经没有什么可惧怕的了！



PSP 魔法少女小圆 携带版

魔法少女まどか☆マギカ ポ–タブル

◆NBGI◆RPG◆预定2012年3月15日◆日版

2011年1月新番中，由新房昭之监督制作、虚渊玄负责剧本的动画《魔法少女小圆》，不仅在日本拥有绝高的人气，就连在国内也有着强烈的反响，其崭新的世界观设定与强烈冲击性的剧情发展令众多FANS为之痴迷。如今这款话题性作品终于游戏化之后登陆PSP平台！

本作是主视点3D迷宫探索型RPG，平时以AVG式对话框来推动剧情发展，进入魔女空间后则需要一边打倒使魔，一边向最深处前进，最终目标是击败魔女。游戏加入了多路线要素，根据玩家选择行动的区别，出现完全不同于动画版的发展也是可能的。大家最为关注的“如果那个魔法少女魔女化的话……”的结果，说不定也能在游戏中看到哦！游戏版的制作阵容几乎套用了动画版的班底，对原作的世界进行了彻底的补充，追加了动画版中没有描述过的故事。在动画版中大受好评的魔女空间与怪物设计，依旧由“剧团狗咖喱”引入了游戏中，当然也有全新的要素追加。为了达成自己理想的结局，一定要多多挑战！

（文：白菜）



▲对话中的选项很可能是决定故事走向的重要分歧点。



▲把握每个魔法少女的特征与擅长的战斗方式，才能顺畅地攻略魔女空间。

追逐的既是谜题也是恋爱！

PSP 快盗狂热

スト☆マニ ~ Strobe☆Mania ~

◆D3 Publisher◆AVG◆预定2011年秋◆日版

D3 Publisher于近日公布了旗下又一款恋爱AVG的最新消息。游戏主人公是城钟学园普通科的学生，某天夜里因为临近宿舍门禁时间而拼命赶路的时候，看到了3个奇怪的身影。以为是巡查教师的主人公连忙躲了起来，但是身影却落下了优秀学生的证明——“S”校徽。感觉很奇怪的主人公回到宿舍后发现新闻部部长的相机被刚刚的黑影弄坏了，为了挽救即将被废部的新闻部，主人公开始踏上寻找真凶的道路……



玩家将作为主人公潜入到游戏中解明各种谜题，同时和中意的角色发展恋情。游戏由8章构成，各章节分为昼部和夜部，通过解决谜题以及和角色之间感情的进展推动剧情，进入不同分支。本作引入故事部分、地图部分、“S.S.S”三大要素。在地图部分，玩家需要为收集情报而奔走，在此过程中还可以和心仪的角色加深交流。既能够有目的地遇见特定角色，也有可能偶遇某些特殊角色，得到重要的秘密或发生令人困扰的意外等等，各种事件均由玩家的选择而触发。故事部分则是和喜欢的角色展开恋爱情节的部分，至于“S.S.S”的内容目前还没有明确公布，十分值得期待。（文：半夏）



▲是怪盗还是恋人？主人公究竟能发现什么秘密？



为挽救新闻部而追捕怪盗的主人公。

磨练你的流行时尚品味！

NDS **尖帽子与潇洒魔法师**

とんがりボウシとおしゃれな魔法使い

◆Konami◆SLG◆预定2011年冬◆日版



玩家化身为魔法学校的见习魔法师，以成为大魔法师为目标的社交游戏“《尖帽子》系列”的最新作登场了。游戏的玩法一如既往，玩家需要利用在学校习得的魔法解决各种事件，或是以经营商店来和别的角色交流。另外本作还新增了时尚要素，玩家可以购买各种衣服，将自己的角色打扮得漂漂亮亮，以磨练时尚触觉。只要自己的衣服搭配得到认可，还将有机会成为读者模特，参加杂志的摄影以及时装秀。

游戏支持存档继承，如果有前作《尖帽子与魔法商店》的存档的话，玩家在游戏一开始时就可以对自己的商店进行设计和改装。因为在本作里不把商店的等级提升到一定程度是不能改装的，所以可以说是一个相当实用的特典。

（文：乌冬）



▲本作的新增角色之一，特征是胸前大大的蝴蝶结。



▲魔法有着各种效果。



▲时尚度的审核可是很严格的。

无论轮回多少次，我将矢志不渝！

PSP **久远之绊 再临诏 携带版**

久远の绊 再临诏 –Portable–

◆GN Software◆AVG◆预定2011年秋◆日版



本作是1998年在DC和PS2平台上推出的同名文字冒险游戏移植作。故事以日本的平安、元禄、幕末、现代四个时代为背景，展开以轮回转生为主题的恋爱故事。背负着“必定遭遇破灭人生”的命运反复轮回的女主人公，与伴随不幸命运和女主人公一起反复轮回的男主人公，这两人编织的“悲恋”成为了本作的核心内容。根据玩家在各时代的选择，其引导的结果会对下一个时代的展开造成影响。主人公在游戏中的行动和思考，将会决定能否和女主人公进行超越时代的恋爱。游戏中主人公的恋爱对象为3人，除真结局外还提供了多个结局让玩家进行体验。除常规的AVG部分，游戏过程中亦加入了迷你游戏要素，包括指令选择的“剑术战斗”、以及动作游戏“法术战斗”两种，让故事发展的演出更具紧张感。（文：酷洛洛）







历经百世轮回的女主人公

同步回合行动

传统的回合制战斗采取的是“你方唱罢我登场”的模式，一方必须等自己挨打以后才能还手攻击，“短兵相接”的感觉在游戏中是无法实现的。像《口袋妖怪》这种回合制战斗的RPG，本身是有“反击”这种概念的，就像真实格斗中一边招架对手的攻击，一边还手反击，但是由于回合制战斗的限制，到了游戏中就变成了“先挨打再将伤害双倍返还”，见招拆招的感觉荡然无存，更像是一个后手使用的攻击技能而已。所以，有不少玩家就大胆地提出构想“如果双方同时在这一回合行动会怎样？”于是有一款同步回合行动的RPG《Rogue》就此诞生了，《Rogue》在RPG的发展史上有着举足轻重的地位，而roguelike则是RPG的一个子类型，就像A・RPG、S・RPG那样。

《Rogue》的玩法类似于《风来之西林》系列（当然它要比《风来之西林》早很多年），玩家在地图场景中是逐格移动，每移动一步的同时，场景中的怪物也在移动，这就是“同步回合行动”概念的体现。不过无论是《Rogue》还是“《风来之西林》系列”，这个“同步回合行动”也仅限于地图场景的移动，在攻击出招方面还是“你来我往”，没有做到同步。这是因为游戏中的攻击出招设定仍以回合制战斗为蓝本，如果同步行动就会让人感到别扭，而且没有什么必要。其实“同步回合行动”实现起来并不难，像我们平时玩的猜拳就是典型的同步行动，这种心理博弈的感觉放在游戏中当然也是很有趣的。比如之前提到《口袋妖怪》中的“反击”，用在同步回合行动的模式下可能会比回合制战斗更有趣。



▲诞生于1980年的《Rogue》，是RPG的开山鼻祖之一。

即时回合战斗

即时回合战斗通常被称为ATB，即Active Time Battle，字面意思为“动态时间战斗”，但“动态时间”是一个含糊其辞的概念，而“即时回合”我们就比较好理解了。即时回合战斗的特点是引入了行动槽的概念，行动槽随着时间的流逝会慢慢增长，当行动槽涨满后人物才可以行动。另外，根据人物能力的不同（主要是速度属性），行动槽增长的速度也会有所区别，这样一来人物的行动频率也就有所区别，不再像回合制战斗那样是每回合每人轮流行动一次了。

最早引入即时回合战斗概念的RPG是《最终幻想Ⅳ》，对于当时的玩家来说，这个战斗系统是非常新颖的。计算各个角色行动时的时间差，显然要比计算比较他们的能力属性更为有趣。如果玩家愿意的话，完全可以打造一支高速度的队伍，这样就可以获得数倍于敌人的行动频率，比起单纯靠攻防能力压倒敌人来说，这种“风卷残云”的感觉会更有成就感。“《最终幻想》系列”从4代起，绝大多数作品都采用了这个战斗系统，就连《FFTA》这样的S・RPG也采用了即时回合战斗的系统，而且取得了不错的效果。效仿“《最终幻想》系列”，采用即时回合战斗系统的RPG不胜枚举，甚至代替了传统的回合制战斗系统，成为了RPG的流行模式。另外也有不少采用了即时回合战斗系统的S・RPG，比如PSP的《荒野兵器XF》，这就是近年来一款可玩性很高的掌机S・RPG。



▲GBA版的《最终幻想Ⅳ》加入了行动槽的显示，使人物的行动频率的表现更为直观。



▲《荒野兵器XF》没有行动槽的显示，而是直接把人物的行动顺序显示在屏幕右下角

不过，即时回合战斗并非完美无缺的战斗系统，相比起回合制战斗来说，漏洞可能会更加严重。由于速度直接和行动频率挂钩，高行动频率意味着更高的攻击输出和更多回复补给的机会，所以会导致高速度的角色在游戏中占尽优势，相反低速度的角色在游戏中几乎就无法生存。《FFTA》就是个典型的例子，邦加族虽然有不少实用的技能，但由于速度成长低下，结果就乏人问津。

（待续）

游戏文化频道

Game Culture Channel

这几辑游戏文化频道的主题都是“战斗系统”，首先我们先从RPG入手，来谈谈它的战斗系统内容。上次中我们曾探讨过有关回合制战斗的内容，但由于作者个人原因，上期游戏文化频道栏目停止了一辑，这次我们就接续以前的内容，来分析下即时制战斗吧。

RPG战斗系统漫谈（二）

文 koflover

★即时制战斗的概念



▲FC时代的经典RPG《吞食天地2》，如果是完全即时的战斗模式，玩家能否吃得消？

即时制战斗是一个与回合制战斗相对应的概念，相比较回合制战斗而言，即时制战斗对时间单位划分得更为精细，提高了游戏的节奏，能让玩家得到一种“即时”的感觉。但RPG毕竟和ACT不同，比起游戏节奏来说，更重要的是策略和思考，如果游戏的节奏快到玩家都来不及思考的程度，反倒影响力玩家的体验。可能有不少玩家喜欢《暗黑破坏神》类型的A·RPG，如后来的《魔兽世界》、《DotA》都是类似的风格，游戏的紧奏程度丝毫不亚于动作游戏，但我们也需要看到的是，在这类游戏中玩家只需要控制一个角色而已，队伍中的其他角色则是由电脑或者其他玩家来控制的。而传统RPG的队伍人数至少也是3人以上，如果采取完全即时的方式，那么玩家要逐个为其下达指令可能就会比较困难，除非是RTS高手才能驾驭的。但这样一来游戏玩起来就会相当累，与RPG一贯倡导的细嚼慢咽风格是完全不同的。

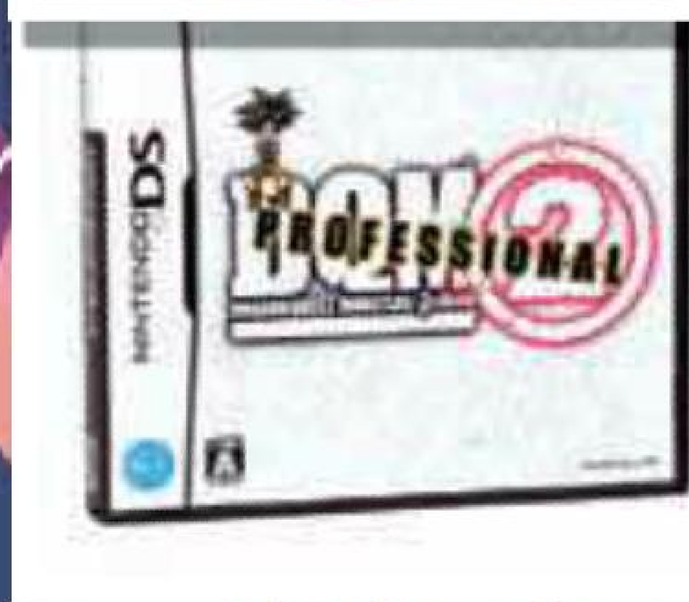
★即时制战斗的分类

即时制战斗只是一个宽泛的概念，在不同游戏中的表现方式是有一定区别的。游戏厂商为了宣传自己的游戏，往往会刻意标榜该游戏的战斗系统特色，甚至专门为其命名，如ATB、ADB、CTB什么的，让人一看就感到很专业的样子。不过我们不要被这些故弄玄虚的名字所吓倒，其实它们的原理都很简单，下面我们就逐个来分析一下吧。

2011上半年











文 雷伊　美编 Juxi

2011年上半年的日本掌机市场是既热闹又平淡。热闹的是任天堂的裸眼3D掌机3DS正式发售，将掌机界的战争带入了次世代；平淡的是3DS尽管以115万3891台的销量成为上半年硬件销量霸主，却还没有真正发力，此外，今年上半年日本掌机界乃至整个日本游戏界都没有出现一款销量达到百万的作品，使整个业界显得有点缺乏活力。在NDS迅速衰退以及3DS软件阵容暂时还没跟上的情况下，PSP的表现可圈可点，不仅上半年以107万7724台的硬件销量紧追3DS，而且软件方面也在《异说012 最终幻想》、《第2次超级人大战Z 破界篇》等受瞩目作品的拥护下呈百花齐放之势。在今年上半年（统计时期：2010年12月27日～2011年6月26日）日本掌机游戏销量的前50位中，共有26款PSP游戏入榜，稳占半壁江山，而NDS游戏和3DS游戏则分别占了15和9款。这里就为大家详细列出这些销量排名前50位的掌机游戏。

今年年底PSV将在日本地区首发，而3DS也将在降价以及任天堂第一方大作的刺激下真正释放威力，相信在它们的牵引之下，今年下半年日本的掌机游戏市场将变得充满看点。

No.1 怪物猎人 携带版 3rd

96万8269套（累计444万9258套）　PSP



去年年底发售的PSP超大作进入2011年后依然持续热卖，今年上半年售出96万套以上，离百万仅一步之遥。而事实上，游戏截止到今年3月底出货量已经达到了460万套，成为日本有史以来最成功的第三方游戏。作为PSP Remaster计划的先锋，其PS3版也将在本月底与玩家们见面，使《MHP3》这款大作为更多玩家所接受。当然，这时候玩家最关心的还是《MHP3G》到底什么时候降临。

No.2 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

46万9469套　NDS



在NDS上半年缺乏大作软件支持的情况下，《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》的这部加强版成为了上半年最卖座的NDS游戏。其接近50万套的销量相信为Square Enix近期的业绩做出了不小的贡献。而作为加强版，本作在内容方面也确实做得较为充足，追加的新怪物数量非常厚道，育成内容也得到了“专业级”的进化。

No.3 异说 012 最终幻想

45万4522套　PSP

如果把本作看成是《异说 最终幻想》的加强版而非续作，那么相信玩家肯定能够在游戏中获得相当的满足。不管是响应玩家需求加入了更多人气角色，还是让游戏更像RPG的探索要素，都是为游戏加分的地方。游戏的销量相比前作刚好缩水了一半，还是那句话，如果把它看成是加强版，那这个成绩也已经不错了。



日本掌机游戏销量TOP50



No.4 第2次超级机器人大战Z 破界篇

36万4881套 PSP

PSP玩家千呼万唤终于盼来了这款原创的《机战》作品，而且是大获好评的《Z》的正统续作。高画质加上语音的《机战》新作，曾经是多少掌机《机战》玩家的梦想，而这个梦想终于在PSP上变成现实。游戏在收录的作品方面也进行了大胆的尝试，不过分为上下两部来推出实在有些吊胃口，只希望下半部分不要让粉丝等太久。



No.5 梦幻之星 携带版2 无限

35万2511套 PSP



“《梦幻之星携带版》系列”是《MHP》开拓出的联机风潮的受益者之一，在《MHP》、《噬神者》等联机大作纷纷推出资料片之后，《PSp2》推出这部资料片可谓情理之中。《无限》加入的新要素对于粉丝来说还是挺有吸引力的，但是游戏的首批出货量也和厂商的宣传语（突破掌机极限、无限级RPG云云）一样充满自信，以致首周销量的消化率偏低，尽管在迅速值崩后游戏的总销量也还过得去，但是“《PSp》系列”每出一作必定值崩的这个惯例说出去实在是不怎么好听。

No.6 SD高达G世纪 世界

33万2278套 PSP

“《SD高达G世纪》系列”自从2006年登陆PSP以来，已经有差不多5年的时间未在该平台推出新作。这款《世界》并非专为PSP平台制作，而是同时推出了Wii版分流了一部分销量，从两者的销售结果来看，PSP在日本的装机量不过是Wii的1.5倍，但《世界》的PSP版销量却是Wii版的近10倍，可见PSP的确是一个比较适合机器人题材的游戏生存的平台，也难怪厂商总是乐此不疲地把此类题材的游戏往上搬了。



No.7 口袋妖怪 黑・白

30万3299套（累计521万8112套） NDS



《口袋妖怪黑・白》不仅在去年创下了NDS游戏的最高首周销售记录，长卖程度也非常惊人。最近相关电影分两部在日本破天荒地同时上映，游戏的销量又毫无意外地出现了反弹的势头，最近一直都在销量榜中占据着较高的排位。如此稳定的成绩仿佛是在告诉另一款怪物软件《MHP3》：姜还是老的辣。

No.8 雷顿教授与奇迹假面

30万1156套 3DS



将人气系列的正统续作、尤其是这样故事上带有连续性的作品放在硬件普及率较低的首发时推出，其实是有一定风险的。而这个风险确实发生了，作为“《雷顿》系列”的第五部作品，本作销量不仅无法和大热卖的前三部曲相提并论，比起前作《魔神之笛》来说销量也缩水了一半以上。不过相信在3DS降价之后，其销量会有一定反弹，否则也会对下一作的销量产生负面影响。

No.9 世界传说 光明神话3

27万5202套 PSP



“《光明神话》系列”曾在第二作的时候将销量推到了30万以上，但是加入了更多新角色的本作在销量上却开始有所下滑，究其原因主要还在于玩法上相比前两作实在是换汤不换药，游戏的核心内容还是重复性非常强的反复作业。系列发展到第三作，同质化的问题已变得十分明显，如果制作方再不考虑求新求变，而只是一味地以加入新角色来博取粉丝，那么系列的发展将会变得越来越不健康。

No.10 任天狗+猫

24万4048套 3DS

3DS首发游戏中最被看好的《任天狗+猫》在销量上相比起之前的NDS版来说下滑幅度非常大，而且也没呈现出NDS版那样的惊人长卖之势，目前20多万套的累计销量相对任天堂自信满满的首批出货来说消化率差不多才刚过五成。虽然不至于说在“触摸世纪”风暴退去之后此类游戏被打回了原形，但不得不承认它确实已经风光不再，至少它的存在已经无法对硬件的普及起推动作用，反而只能借助于硬件的普及率来让更多轻度玩家接受它。

排名	机种	中文译名	原名	厂商	发售日	上半年销量	累计销量
第1位	PSP	怪物猎人 携带版 3rd	モンスタ–ハンタ–ポ–タブル 3rd	Capcom	2010年12月1日	96万8269套	444万9258套
第2位	NDS	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	ドラゴンクエスト モンスタ–ズ ジョ–カ–2 プロフェッショナル	Square Enix	2011年3月31日	46万9469套	46万9469套
第3位	PSP	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジ–	Square Enix	2011年3月3日	45万4522套	45万4522套
第4位	PSP	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次ス–パ–ロボット大战Z 破界篇	NBGI	2011年4月14日	36万4881套	36万4881套
第5位	PSP	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシ–スタ–ポ–タブル2インフィニティ	SEGA	2011年2月24日	35万2511套	35万2511套
第6位	PSP	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジ–ジェネレ–ション ワ–ルド	NBGI	2011年2月24日	33万2278套	33万2278套
第7位	NDS	口袋妖怪 黑・白	ポケットモンスタ–ブラック・ホワイト	Pokemon	2010年9月18日	30万3299套	521万8112套
第8位	3DS	雷顿教授与奇迹假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level–5	2011年2月26日	30万1156套	30万1156套
第9位	PSP	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワ–ルド レディアント マイソロジ–3	NBGI	2011年2月10日	27万5202套	27万5202套
第10位	3DS	任天狗+猫	nintendogs+cats	Nintendo	2011年2月26日	24万4048套	24万4048套

No.11 塞尔达传说 时之笛3D

22万3260套 3DS

游戏界的经典之作时隔13年降临掌机平台，对于很多核心玩家来说，这就是他们购买3DS的最大动力。在经历了NDS平台两作原创的《塞尔达传说》大幅值崩之后，任天堂对本作的出货非常保守，以至于游戏刚推出时出现大范围缺货。在截稿前夕，本作的实际销量已达30万套，当然，在3DS降价进一步普及销量之后，可以预见本作还将持续热卖。



No.14 纸盒战机

20万2330套 PSP



Level–5以发行商身分在PSP平台推出的第一款游戏，从公布到实际发售经过了非常漫长的等待。游戏的实际制作水平可圈可点，随游戏附带模型是一把双刃剑，既增加了游戏的吸引力，也使追加供货变得没那么灵活，从而错失了商机。游戏采用了和“《雷电十一人》系列”一样的推广方式，即利用TV动画来增加游戏的知名度，效果虽然没有《雷电十一人》那么明显，但从游戏在截稿时已达30万的实际销量来看，成绩也算不错。

No.12 二之国 漆黑的魔导士

21万7847套（累计55万158套） NDS



Level-5携手吉卜力的自信之作，首批出货就有60万之多，但首周销量却只有17万出头，使得游戏在发售之后就面临着比较尴尬的局面。在值崩以及年末年始商战的刺激作用下，总算游戏的后期销量还算不错，并且首批出货量终于也被消化得差不多，但零售店经过此次大量囤货事件之后，应该是不会再那么冒险了。

No.15 最终幻想Ⅳ 完全收藏

18万9073套 PSP



《最终幻想Ⅳ》已经登陆过不少平台，这次的PSP版乍一看又是一款“骗钱之作”，但实际玩下去却发现不乏诚意。游戏在原作基础上，收录了之前在Wii/手机上推出的后传，并且全新追加了原作和后传中间的衔接章节，使内容显得异常丰满。而且游戏画面又用高精度的点阵进行重制，看上去虽然复古但又美轮美奂。

排名	机种	中文译名	原名	厂商	发售日	上半年销量	累计销量
第11位	3DS	塞尔达传说 时之笛 3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	2011年6月16日	22万3260套	22万3260套
第12位	NDS	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	2010年12月9日	21万7847套	55万158套
第13位	NDS	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	2011年2月3日	21万4994套	21万4994套
第14位	PSP	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	2011年6月16日	20万2330套	20万2330套
第15位	PSP	最终幻想Ⅳ 完全收藏	ファイナルファンタジ-Ⅳ コンプリ-トコレクション	Square Enix	2011年3月24日	18万9073套	18万9073套
第16位	PSP	职业棒球魂2011	プロ野球スピリッツ2011	Konami	2011年4月14日	18万2593套	18万2593套
第17位	PSP	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	2010年12月23日	16万7837套	40万3781套
第18位	PSP	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	2011年1月27日	14万9274套	14万9274套
第19位	NDS	雷电十一人3 向世界挑战 奥加版	イナズマイレブン3 世界への挑战 ジ・オ-ガ	Level-5	2010年12月16日	13万4857套	43万853套
第20位	NDS	新・超级马里奥兄弟	New ス-パ-マリオブラザ-ズ	Nintendo	2006年5月25日	13万3265套	614万8490套

No.21 战斗与收服 口袋妖怪打字DS

13万2269套 NDS



这款寓教于乐的《口袋妖怪》打字机游戏推出之后获得了不少日本低龄玩家以及家长的青睐，由于反响在预想之上，而游戏中同捆的键盘制造却跟不上，因此游戏在推出之后一直处于缺货状态。区区十几万的销量对于《口袋妖怪》来说算不上惊人，但对于这样一款针对用户非常有限的作品来说不失为不错的成绩。

No.25 战国无双 编年史

12万362套 3DS



由于有之前《真・三国无双DS》带给任系主机的心理阴影，因此相信很多玩家最初都没有对这款《战国无双 编年史》抱太大希望。但令人意外的是，本作是3DS首发游戏中不可多得的厚道之作。在沿袭自《战国无双3》系统的基础上，游戏加入了利用触摸屏随时更换操作角色的设定，在对触摸功能进行合理利用的同时，也令游戏衍生出了新的战略性玩法。

No.26 海贼王 无限航路SP

11万8004套 3DS

本作将Wii上颇受好评且销量不俗的两部《海贼王 无限航路》合二为一并加入了新内容，游戏要素的丰富性无可挑剔。但是坦白而言游戏移植得并不算太好，时常出现的严重丢帧现象会不可避免地影响到玩家的游戏心情。Wii版原作颇为长卖，相信在3DS通过降价提高装机量之后，游戏的销量也会随之进一步提升。



排名	机种	中文译名	原名	厂商	发售日	上半年销量	累计销量
第21位	NDS	战斗与收服 口袋妖怪打字DS	バトル&ゲット ポケモンタイピングDS	Pokemon	2011年4月21日	13万2269套	13万2269套
第22位	PSP	圣诞之吻 收藏版	アマガミ（エビコレ+）	角川Games	2011年3月31日	13万913套	13万913套
第23位	PSP	喧哗番长5 汉之法则	喧哗番长5 汉の法则	Spike	2011年1月27日	12万9146套	12万9146套
第24位	PSP	王国之心 梦中诞生 最终混合版	キングダムハーツ バースバイスリ-プ ファイナル ミックス	Square Enix	2011年1月20日	12万8458套	12万8458套
第25位	3DS	战国无双 编年史	战国无双Chronicle	Koei Tecmo	2011年2月26日	12万362套	12万362套
第26位	3DS	海贼王 无限航路SP	ワンピ-ス アンリミテッド クル-ズSP	NBGI	2011年5月26日	11万8004套	11万8004套
第27位	PSP	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	NBGI	2011年1月27日	11万6960套	11万6960套
第28位	PSP	啪嗒嘭3	パタポン3	SCEJ	2011年4月28日	11万6556套	11万6556套
第29位	NDS	尖帽子与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	2010年11月11日	11万6505套	34万4766套
第30位	PSP	世界足球 胜利十一人 2011	ワ-ルドサッカ- ウイニングイレブン 2011	Konami	2010年11月18日	11万3046套	21万2256套

No.35 地球防卫军2 携带版

10万2846套　PSP

《地球防卫军》是D3 Publisher旗下好评度非常高的一个系列，此次移植PSP加强了联机功能并追加了新要素，同样大受好评。



游戏初期推出的“双重入队包”以相对低廉的价格包含两张相同的游戏，以更低的门槛吸引联机玩家共同购入游戏进行分享，可谓是一个非常成功的商业手段。

No.39 生化危机 佣兵3D

8万9401套　3DS

这款立足于《生化危机5》中佣兵模式的作品对普通玩家来说可能显得有些“坑爹”，但相信对不少铁杆来说，能够随时随地享受“佣兵模式”已足矣。游戏紧凑的节奏的确比较适合掌机，利用零碎时间拿出来爽上几下，满足感非常高。游戏只能存一个档并且只能覆盖无法删除记录在网上被恶意夸大，其实考虑到其竞技性强的游戏性质，除非买二手，否则相信不会有什么玩家删档重练吧。



No.40 Persona2 罪

8万9136套　PSP

初代《Persona》的移植版在PSP平台获得了15万套以上的销量，但此次《罪》的移植版却仅卖出了不到10万份，并且和初代的PSP版一样推出不久就出现了大幅值崩的现象。也许本作在可玩性上并非系列之最，但是剧情的深度却是屈指可数的，值得回味。现在其下部《罚》处于了一个比较尴尬的位置，如果不出会伤及粉丝感情，但如果推出的话销量应该还会继续走低。



排名	机种	中文译名	原名	厂商	发售日	上半年销量	累计销量
第31位	NDS	超级化石挖掘者	ス–パ–カセキホリダ–	Nintendo	2010年11月18日	10万5447套	32万8588套
第32位	NDS	马里奥对大金刚 迷你岛大行进	マリオvs.ドンキ–コング 突击！ ミニランド	Nintendo	2010年12月2日	10万5413套	31万8604套
第33位	3DS	超级街头霸王Ⅳ 3D版	ス–パ–ストリ–トファイタ–Ⅳ 3D Edition	Capcom	2011年2月26日	10万3872套	10万3872套
第34位	PSP	异世纪传说 携带版	アナザ–センチュリ–ズエピソ–ド ポ–タブル	NBGI	2011年1月13日	10万3143套	10万3143套
第35位	PSP	地球防卫军2 携带版	地球防卫军2 POTABLE	D3 Publisher	2011年4月7日	10万2846套	10万2846套
第36位	NDS	朋友聚会	トモダチコレクション	Nintendo	2009年6月18日	9万2604套	360万700套
第37位	PSP	超时空要塞 三角开拓者	マクロストライアングルフロンティア	NBGI	2011年2月3日	9万1285套	9万1285套
第38位	PSP	寄生前夜 第三个生日	ザ・サ–ドバ–スデイ	Square Enix	2010年12月22日	9万830套	23万6093套
第39位	3DS	生化危机 佣兵 3D	バイオハザ–ド ザ・マ–セナリ–ズ 3D	Capcom	2011年6月2日	8万9401套	8万9401套
第40位	PSP	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	2011年4月14日	8万9136套	8万9136套

No.41 最后的约定物语

8万8814套　PSP

Image Epoch曾经接过大型厂商的单子制作了不少RPG，作为转型为发行商后推出的第一作，《最后的约定物语》保持该厂商之前作品的优势，那就是人物建模做得非常好，不过游戏的主观视点式战斗使这个优势显得有些浪费。总体来说，本作的亮点不多，把它当作Image Epoch独立发行游戏的练笔之作会比较合适，但是厂商如果想要谋求进一步的发展，在游戏内容策划方面还需努力。



No.43 斯坦因之门

8万5918套　PSP

这款在Xbox 360和PC上造成巨大轰动的AVG作品推出了PSP版之后，热卖程度依旧，准确来说应该是PSP版创造了比之前版本更为出色的销售成绩。目前PSP版的累计销量已经突破了10万并依然以长卖之姿停留在销量榜前列，对于一款反复移植的AVG作品来说实属不易。相信其外传《比翼恋理的爱人》登陆PSP也是早晚的事情。



排名	机种	中文译名	原名	厂商	发售日	上半年销量	累计销量
第41位	PSP	最后的约定物语	最后の约束の物语	Image Epoch	2011年4月28日	8万8814套	8万8814套
第42位	PSP	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	2011年5月19日	8万6557套	8万6557套
第43位	PSP	斯坦因之门	シュタインズ・ゲ–ト	角川书店	2011年6月23日	8万5918套	8万5918套
第44位	3DS	山脊赛车3D	リッジレ–サ– 3D	NBGI	2011年2月26日	8万4420套	8万4420套
第45位	PSP	魔法禁书目录	とある魔术の禁书目录	Ascii Media Works	2011年1月27日	8万4352套	8万4352套
第46位	3DS	胜利十一人 3D足球	ウイニングイレブン 3D Soccer	Konami	2011年2月26日	8万4076套	8万4076套
第47位	NDS	雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破	イナズマイレブン3 世界への挑战 スパ–ク・ボンバ–	Level–5	2010年7月1日	7万8735套	96万9175套
第48位	NDS	马里奥赛车DS	マリオカ–トDS	Nintendo	2005年12月8日	7万8147套	378万7418套
第49位	NDS	桃太郎电铁 世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	2010年12月2日	7万7947套	17万9962套
第50位	NDS	龙珠改 究极武斗传	ドラゴンボ–ル改 アルティメット武斗传	NBGI	2011年2月3日	7万5114套	7万5114套



五星级游戏工房诞生记

——记Level-5的成长之路

专题企划 Feature Special

文 雷伊 编 半夏 美编 咕噜

最近几年，Level-5这个名字在游戏界的曝光率非常之高。这家坐落于日本南部福冈县的游戏公司规模不大，却凭借着出色的游戏策划、制作实力以及大胆高调的商业运作手段，从一家原本潜于水面之下的代工厂商跃身为领跑日本游戏界的超新星。在这个日本游戏界大萧条的年代，就算是知名厂商的代表大作销量也在不可避免地缩水，Level-5却依旧热卖作品频出，神奇地创造了数款百万级大作。Level-5的平步青云看似一直都有着幸运之神的眷顾，但任何通往成功的道路都少不了开拓者的披荆斩棘，这次我们就来谈谈Level-5，见证其创造的一个又一个“奇迹”。



与其他许多知名游戏厂商相比，Level-5的历史并不算久远，这家创立于1998年10月的公司发展至今也不过13年的时间。而要谈到它的创始与发家，就不得不提到其社长日野晃博。

日野晃博出生于福冈南部的大牟田市，其诞生本身也颇具传奇色彩，作为一个比预产期提早了3个月出生的早产儿，当时甚至连医生都对其生存不抱希望，但在家人的悉心照料下，日野最终奇迹般地活了下来，和其他孩子一样健康地成长，并和普通的孩子一样自然而然地迷上了游戏。与游戏的邂逅是在小学时代，当时的日野在逛书店时偶然看到了一本关于RPG鼻祖《巫术》（Wizardry）的书籍，从此便与游戏以及编程结下了不解之缘。带着对游戏和编程的热情，日野立志在编程这条道路上走到底，年纪轻轻的他很清楚自己想要什么，为了实现梦想，他的每一步都走得不同寻常。

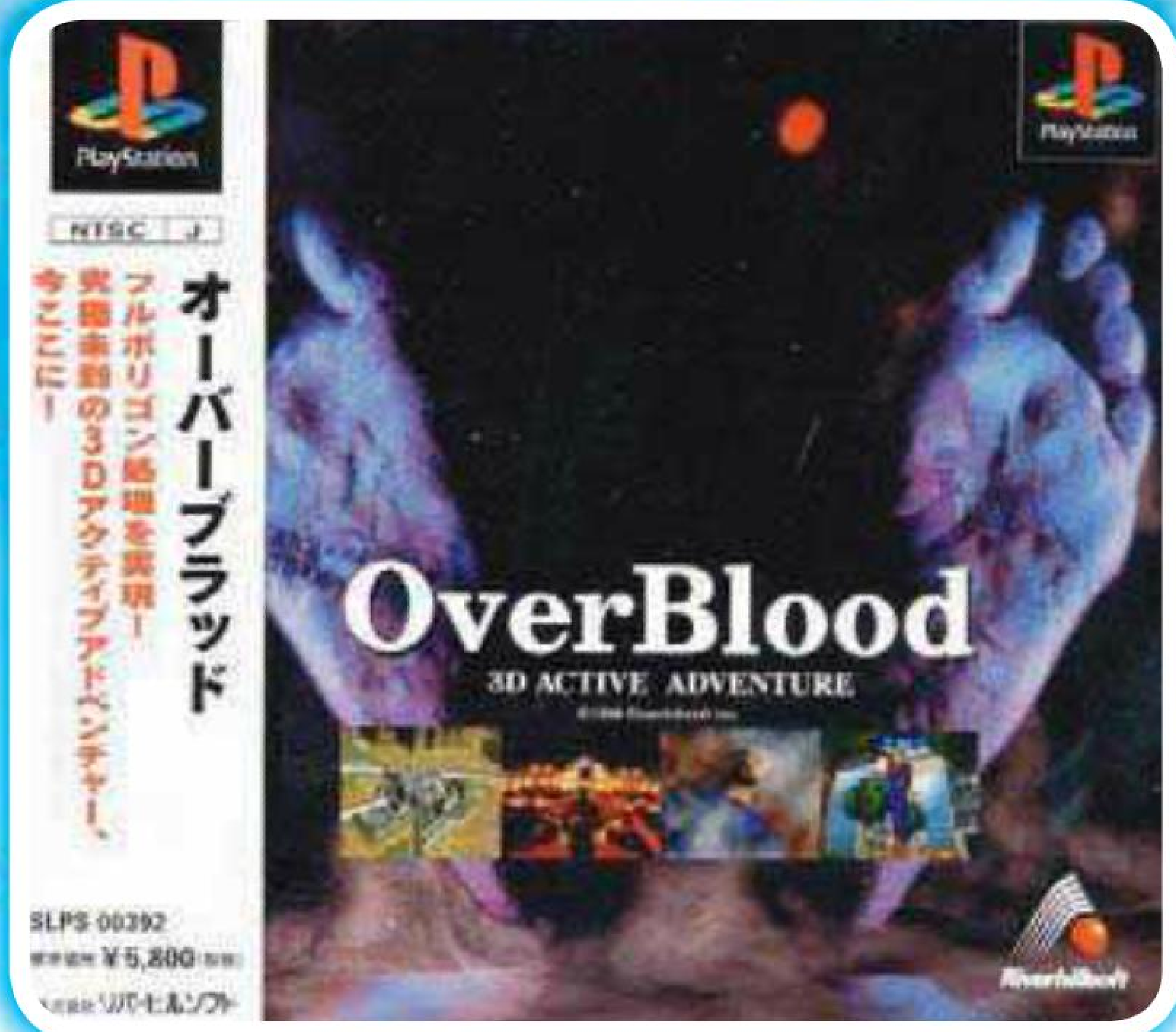
高中毕业后，日野并没有像其他人那样选择升入大学，而是就读于电脑专门学校以丰富自身的电脑知识、加强编程能力，而从电脑专门学校毕业之后，日野也没有像其他同学那样成为系统工程师，而是带着自己制作的RPG作品前往游戏公司应聘，这对当时电脑专门学校毕业的学生来说是很罕见的，而对于日野来说，这却是实现梦想的第一步，尽管这第一步走得有些令他失望。

日野毕业后加入的第一家游戏公司是位于福冈本地的System Soft，即现在的Systemsoft Alpha的前身。System Soft在当时的PC游戏界有着很高的地位，进入公司之后日野以为可以从事《大战略》等知名游戏的程序开发工作，但没想到公司让他做的是管理开发团队的项目经理，这个对一般人来说向往不已的职位对日野来说却是无趣的，因为当时的他认为只有程序员才是真正的游戏制作人，因此在进入System Soft的第4个月，日野就提交了辞呈。

日野进入的第二家游戏公司依然是福冈本地企业，不过由于很多年前就已经破产，所以恐怕现在已经被一些玩家所遗忘，这家公司的名字就是Riverhill。对于国内玩家来说最为熟悉的Riverhill作品，应该就是当年PS上的两作“生化危机类”AVG《Over Blood》、以及世嘉土星（SS）上的两款《皇家骑士团》移植作了。进入Riverhill后的第二年，日野就升职为主程序员，这让他干劲十足，因为这正是他所梦寐以求的“游戏人”职业。早在日本处于2D点阵画面的年代，日野就已经非常有前瞻性地意识到3D多边形时代即将来临，开始对3D引擎进行潜心研究。在PS发售之后，身为公司内部3D专家的日野理所当然地负责了公司大型3D游戏项目《Over Blood》的主程序，并在系列的第二作中开始担任游戏导演。

在进入Riverhill的第9年，日野晃博为了寻求进一步的发展，与当时公司内部志同道合的同事们一起离开了奋战了多年的工作岗位，和现在国内很多


■Level-5社长日野晃博。



▲全3D多边形的《Over Blood》是日野早期参加的重要项目。

游戏公司的有志之士们一样开始自立门户。尽管在游戏行业打拼了近10年，但日野寻求独立之路与白手起家无异，如果没有有实力的支持者，那么起步将会非常困难。鉴于在“《Over Blood》系列”制作过程中与SCE建立的良好交情，日野在寻求支援时想到的第一个名字就是SCE。当时SCE正在推行100%出资的卫星公司，日野毛遂自荐，但是当时SCE的副社长佐藤明却并不鼓励他这么做，而是希望他能够成立自己的公司，SCE将照样对其进行全力支援。一切水到渠成之后，1998年10月，日野晃博终于成立了属于自己的公司，也就是我们今天所看到的Level-5，选址当然毫无意外地是仍是福冈。福冈既是日野晃博所热爱的家乡，也是他的风水宝地，Level-5扎根于此，不管是当初那个初出茅庐的软件商，还是现在叱咤业界的大腕，Level-5自始至终都与福冈当地的其他游戏公司结下良好的同盟关系，为振兴福冈本地的游戏事业做着相当大的贡献。

■扎根于福冈日野晃博创造了Level-5的奇迹。





代工时代

“Level-5”，即“五星级”的意思，意指公司将带给玩家们媲美五星级酒店的最高品质的游戏，可以看出，日野晃博在立志成立自己的公司时就对公司寄托了非常高的期望。由于当年日野拜访SCE的时候，佐藤明就已经率先与他洽谈了PS2开发的事情，因此Level-5是最早参与PS2游戏开发的厂商之一。在PS2发售当年的2000年年底，由Level-5制作、SCE发行的动作RPG《黑云》面世。这款PS2时代早期的动作RPG是Level-5制作的第一款游戏，有着精美的3D画面以及有趣的迷宫探索，看起来一点都不像是新厂商的出道之作，但身为原创作品本作并未在日本取得佳绩。不过令人意外的是，





▲《真梦幻想在线》曾经惊鸿一现，却没能摆脱悲剧的命运。

游戏在欧美地区大受好评并获得了很多玩家的支持，最终在全球范围内创造了超过百万套的销量。在两年后发售的续作《暗黑编年史》（欧美直接叫《黑云2》）中，Level-5卓越的技术力得到了更为淋漓尽致的发挥，以极为精美流畅的卡通渲染画面带给了玩家们一个更为绚烂的幻想游戏世界。这款游戏凭借着丰富的游戏要素得到了日本玩家的认可，也令“Level-5”这个名字开始为业界和玩家所关注。

嗅觉最为敏锐的是日本微软以及Square Enix这样的大型企业，两家大名鼎鼎的公司慕名于Level-5的开发实力，分别向其提出了代工开发游戏的邀请，至此，之前一直依托于SCE、被认为是其第二方开发商一般存在的Level-5在业务方面翻开了新的一页。2002年，微软开发的第一代Xbox主机正式进驻日本，为了加强硬件在日本的吸引力，日本微软找到了Level-5这家虽然成立不久但有着不俗技术力的公司，并于同年9月份宣布将由其负责开发Xbox专用的MMORPG《真梦幻想在线》。作为微软在日本推行当时正在酝酿的在线网络服务Xbox Live的重要一环，《真梦幻想在线》以当时最尖端的卡通渲染技术充分展现了Xbox在性能上的优势。游戏在当时的曝光率非常之高，可惜的是由于在网络开发部分遇到难题，最终于2004年6月宣布中止开发，Level-5第一次在SCE以外平台上的尝试以不到两年的时间胎死腹中而告终。

相比和微软的失败合作，Level-5与Square Enix的首次牵手显得要顺利得多。2002年年底，当时日本的两大RPG巨头Square和Enix闪电宣布将于次年的4月1日合并，在这条震撼业界的消息发布的三天后，《勇者斗恶龙Ⅷ》正式发表，而游戏的开发商正是Level-5。受邀开发日本国民级巨作，对于当年的Level-5来说是一个无上的荣誉，而对于日野本人来说也是一种肯定。日野晃博在学生时代曾经非常痴迷于FC的《勇者斗恶龙Ⅲ》，因此能够获得著名制作人掘井雄二的赏识亲自着手开发《勇者斗恶龙》的正统续作，令他备受鼓舞。由Level-5制作的《勇者斗恶龙Ⅷ》改变了所有玩家对于“《DQ》系列”的认识，游戏以出色的卡通渲染技术以及更为真实的人物比例，充分还原了精美的卡通人物设计，这不仅是至今为止“《DQ》系列”的正统作中画面最精致的一作，也是首次没有经过延期就准时发售的《DQ》正统作品。Level-5与SE的第一次合作就交出了令人满意的答卷，也使其能够继续接手NDS版《DQⅨ》的开发。至此，Level-5终于开始真正浮出水面，这个阶段被社长日野晃博喻为公司发展的“第二阶段”，即公司已成为就算是普通玩家也熟知的名字。

2005年底的《银河游侠》（不算后来的导演剪辑版）是Level-5在PS2平台的最后一款作品，由于当时公司已经颇具知名度，再加上《DQⅧ》的大成功奠定基础，因此无论是发行商SCE还是Level-5本身都对这款作品充满了期待。游戏起用了日本人气偶像玉木宏和上户彩作为声优，完全以媲美《DQ》这样的超级大作的规模来进行宣传，早在游戏发售的三个月前就开始频频高调打广告，广告费用高达3亿日元，就连日野晃博自己也开始频频在公开场合出现宣传本作，而索尼方面甚至发表了“如果游戏卖不好工作人员就全体辞职”这样的豪言壮语。但遗憾的是，在强者林立的2005年年末商战中，本作在日本的实际销量只有大约30万出头，大大低于SCE定下的100万的目标，是SCE继《源氏》之后的又一投资失败典型。不仅如此，当时自信满满宣传游戏的日野晃博也成为了人们的取

笑对象，其对《银河游侠》信誓旦旦的王婆卖瓜式的宣传语，直到今天仍是日本2ch论坛游戏区的恶搞对象。

2006年PS3发售，在发售前夕的9月举行的东京游戏展上，Level-5作为开路先锋继续与老客户SCE合作，公布网络RPG大作《白骑士物语》为PS3造势，游戏成为PS3早期难能可贵的受期待日式RPG大作。同年11月，Level-5依托SCE推出的首款掌机游戏《圣女贞德》发售，游戏以百年战争中著名的女英雄圣女贞德为主角并加入了奇幻要素，开发团队充分发挥了当年制作《大战略》时的经验，将本作打造成一款战略性和娱乐性兼备的秀逸作品。但是游戏难逃叫好不叫座的命运，并未像SCE所期待的那样成为牵引PSP销量的作品，销量只有区区10万左右。就像是已经预知了本作的悲惨命运一样，就在游戏发售的前一个月，Level-5召开了紧急发布会发表“独立宣言”，而公司的命运也在此出现了巨大转折。


■《圣女贞德》是一款野心之作，但没能拯救当时水深火热的PSP。




独立之路

2006年是日本游戏界发生激烈变化的时期。索尼面临着家用机的世代交替，PS2已经年华老去，PS3却处于尚未开发的沉睡期。在掌机领域，任天堂的NDS在脑力锻炼、触摸世纪风潮之后已形成社会现象，而索尼的PSP则由于当时还没有找到正确的定位从而漫步于最黑暗的深渊。人们的游戏习惯也随着任氏重夺江山而悄然地发生变化，轻度休闲游戏越来越受到普通群众的青睐，而传统游戏则没有以前那么吃得开了，即使是知名系列的正统续作销量也在急剧发生萎缩。在这样的大环境下，如果继续跟随索尼作为其几乎独享的开发商，这对于Level-5来说显然显得过于被动，一场酝酿已久的革命正在Level-5内部悄然兴起。

2006年10月11日，日野晃博离开福冈北上前往东京召开了紧急发布会。这场发布会除了Level-5之外还有另外一个主角，不过他既不是SCE、也不是Square Enix，而是任天堂。在发布会上，社长日野晃博宣布Level-5将告别之前纯开发商的身分，今后将尝试以公司自己的名义独立发行游戏。伴随着这个宣言，Level-5公司的LOGO也焕然一新，公司告别过去迎接全新未来的愿望非常明显。

发布会上公布的Level-5第一款独立发行的游

Tips Level-5新LOGO的含义



▲简洁时尚却又含义丰富的Level-5的新LOGO。

LOGO中的“V”代表了三层含义。第一，它代表了罗马数字中的5（V），这与Level-5公司的由来吻合，代表公司将为玩家们提供五星级的高品质游戏；第二，它代表了“Vision”的首字母“V”，表示公司对于次世代的愿景（Vision）；第三，它代表了“Victory”的首字母“V”，表示公司对于踏出新业务的必胜决心。新LOGO采用了更加强调光源的设计，这代表公司同时还承担着推广、展开制品和服务的“释放光芒的存在”这样的角色。社长日野晃博表示，希望Level-5对于玩家来说能够成为好游戏的代名词。

戏即《雷顿教授与不可思议之镇》，开发平台不再是老主顾SCE旗下的硬件，而是当时红得发紫的任天堂NDS。《雷顿教授》不仅是Level-5第一次在非索尼平台推出游戏，而且也是公司第一次制作RPG（含A·RPG和S·RPG）类型以外的游戏。游戏作为新形态的AVG，以解谜和故事的融合作为卖点。对于这款独立发行同时也是献礼任氏平台的处女作，Level-5投入了相当大的血本，并且初公开时就确立了三部曲的构想。厂商邀请千万级“脑力锻炼”书籍的作者多湖辉编著谜题，并和《银河游侠》时一样起用演艺界明星担任配音阵容。在“脑白金”风潮盛行之后，NDS平台上竞相出现过无数效仿者，《雷顿教授》作为其中一员，推出时已面临“脑白金”风潮散去之时，尽管没有占尽“天时”，但游戏凭借着对于同类游戏来说前所未有的包装而独树一帜，带给了玩家一个“大作化”的脑锻炼体验，让原本已面临枯萎的领域重新绽放鲜花。系列第一作《雷顿教授与不可思议之镇》从首次公布到实际发售仅4个月时间，约为10万套的首周销量对于当时NDS上动辄大卖的游戏来说并不起眼，但是Level-5持续的宣传以及玩家间的口耳相传下，让游戏成为一款罕见的长卖作品，在发售半年后出货达到67万套，并最终于发售后的第四年在日本本土突破了百万销量。

首次独立发行游戏就让Level-5尝到了甜头，


▲2007年首次参加TGS的Level-5获得了相当高的人气。

在2007年东京（TGS）游戏展前夕，Level-5率先召开独立发表会“Level5 Vision”，会上不仅宣布了“《雷顿教授》系列”第二作《雷顿教授与恶魔之箱》的发售日，同时还带来了另一个原创RPG系列《雷电十一人》，而其面向的平台则仍是NDS。

2007年9月，Level-5首次作为独立发行商的身分参加东京游戏展，《恶魔之箱》和刚刚公布的《雷电十一人》自然成为了其重点宣传对象。为了加强自身展区的吸引力，Level-5甚至向玩家们免费派发收录了《雷电十一人》体验版以及“《雷顿》系列”外传《雷顿教授与伦敦假日》的NDS卡带作为礼品。NDS的卡带成本远高于光盘在业界众所周知，Level-5如此给力的投入甚至连老牌大型厂商都不敢轻易下手，这也从一个侧面证明了《雷顿教授与不可思议之镇》的确为Level-5带来了非常大的收益（“《雷顿教授》系列”的热卖甚至让Level-5盖了一幢内部装修媲美五星级酒店的新办公楼，公司已于去年3月份搬迁到该上流办公楼），它的成功令Level-5从此平步青云。下足血本的投入让初次参加TGS的Level-5成为了当年展会的人气王，尤其是在普通公开日，大量入场者为了得到NDS体验版卡带，纷纷杀向Level-5展区，把当时没有参展经验的Level-5围堵得措手不及，导致不得不暂时停止展台的运作。

在经过了半年多的延期之后，原定于2007年底发售的《雷电十一人》于次年的2008年8月登场。游戏告别Level-5一向擅长的幻想魔法世界观，而是以日本青少年酷爱的运动足球作为主题，在发挥Level-5老练的RPG制作经验的同时，吸收任天堂在《口袋妖怪》中的成功经验，即贯彻收集、育成、交换、对战作为核心理念。游戏中的角色多达千人以上，丰富的收集与育成要素从系列的第一作起就已经确立。出乎意料的是，游戏首周仅获得了大约4万套的销量，这对于当时已经经历了两作《雷顿教授》大热卖的Level-5来说是实在不是什么出色的成绩。但是这个销量仅仅只是个开始，早已酝酿的TV版动画于游戏发售的一个多月后开始播放，品牌的知名度顿时在低龄玩家间得以迅速传

Tips《雷顿教授》系列

作为Level-5旗下最富盛名的游戏，“《雷顿教授》系列”的正统作品一共分为两个三部曲，前三部曲均在NDS平台推出，新三部曲中的第一作《魔神之笛》为NDS、第二作《奇迹假面》原本也是面向NDS开发，后来因为NDS的衰退和3DS的推出，将开发平台变更为3DS，并作为其首发软件中销量最高的游戏，新三部曲的第三作目前仍未公布。系列前5部作品在全球的累计销量已经突破1000万，这对于之前被认为主要市场在日本的文字类AVG来说是史无前例的成功。在掌机上大受好评的《雷顿教授》也在向其他领域扩展，2009年年底，根据其改编的原创动画电影《雷顿教授与最后的歌姬》放映，首周票房名列当周第6。其实这并非是“《雷顿教授》系列”宣布制作的首部电影，早在《最后的歌姬》之前，Level-5曾于2007年的Level5 Vision发布会上宣布过系列将拍摄成真人电影的计划，但是这个项目自从当时宣布后就再也没有被提及过。



▲全面发展的“《雷顿教授》系列”已开始进军社交游戏领域。

播，游戏的销量也开始反弹，最终顺利突破了40万套，虽不像《雷顿教授》那般热卖，但也算是小有斩获。当系列推出到第二作时，“《口袋妖怪》商法”得到了进一步贯彻，游戏效仿《口袋妖怪》分为《烈焰》和《暴雪》两个版本同时发售。两个版本在可加入角色上有些许差别，在动画的进一步推波助澜之下，游戏两个版本最终获得了120万套的百万级销量，在这个RPG大萧条的年代堪称奇迹，而“《雷电十一人》系列”也从此正式跻身日本一线大作之列。后来发售的系列第三作同样延续首发双版本策略，销量超过90万但离百万尚有无法突破的一步之遥。正当外界纷纷认为此作已经无望挑战百万销量时，Level-5急中生智效仿《口袋妖怪》的做法，在原版发售不到半年之后推出新的加强版《奥伽》，使整个“《雷电十一人3》系列”累计销量顺利突破130万套大关。

《雷顿教授》与《雷电十一人》两大发家自NDS的系列双双成功，让走上独立发行商之路的Level-5坚定了从此以NDS作为主力平台的决心，这家曾几何时被看作SCE附属的游戏厂商摇身一变成为任天堂最重要的第三方合作伙伴。在欧美地区，“《雷顿教授》系列”更是交由任天堂来发行，作为其“触摸世纪”家族的一员得以大手笔的宣传，令“《雷顿教授》系列”在日本以外的地区、尤其是与《雷顿》风格接近的欧洲地区也获得了极大的反响（前两作在欧洲销量均过200万套）。在许多游戏公司纷纷走下坡路的大环境下，Level-5却迎风而上，当仁不让地成为NDS时代成长最为迅速的一家日本游戏厂商，其获得的突破性成就，甚至超越PS时代的Namco以及PS2时代的Koei，如果当初没有勇敢地迈出独立的第一步，也许就成就不了现时今日的Level-5。

Tips《雷电十一人》系列

“《雷电十一人》系列”是Level-5尝试游戏、动漫双管齐下发展的先行者，这种被证实确实可行的营销模式在后来PSP版的《纸盒战机》中也有沿用。另外也许很多玩家都不知道的一点就是，同样以公元2050年前后时期为舞台的《雷电十一人》和《纸盒战机》，在世界观上其实是共有的。《雷电十一人》不仅在掌机平台获得了极高的销量以及评价，还在街机以及家用机平台推出过作品，其Wii版《雷电十一人 强袭者》目前销量约为18万套。将于今年冬季发售的《雷电十一人GO》是系列首度登陆3DS平台，其相关动画已于今年春季开始播放，虽然游戏版的详情还没有公布，但是从Level-5以往的成功经验来看，将很有可能仍采用多版本同时发售的商业模式。



▲“《雷电十一人》系列”还邀请了著名球星中田英寿加盟。

广求合作

成功转型为独立发行商之后，Level-5开始加快与其他厂商、游戏、甚至其他领域的合作步伐，从而进一步提高自己的知名度，这也是其大胆商业运作手段的一个体现，凭借着与各领域大牌的惊人合作，Level-5在近几年始终占据着话题的浪尖。

2008年是Level-5成立的第10个年头，这一年的Level5 Vision不负10周年之名，是一场足以令Level-5扬眉吐气的发布会。会上公司一口气进行了7项发布，其中最重头的一项发布当属与著名动画工房吉卜力工作室合作的NDS原创RPG大作《二之国》。吉卜力工作室在动画界几乎无人不晓，而Level-5当时也已经名噪游戏圈，两者的强强联手被外界广为看好。这款RPG重新回归Level-5所擅长的幻想世界观，并依然由日野晃博亲自撰写剧本，而其中的动画部分则交由吉卜力工作室来制作，音乐也由吉卜力的御用作曲家久石让负责，声优阵容方面则继续延续《雷顿教授》的成功路线，邀请大量日本人气演艺明星来担任游戏配音，不管是对于

Tips 《二之国》系列

《二之国》在发布之初就已经确立了制作家用机版的打算，以Level-5当时的行事作风来看，外界认为家用机版将投放Wii平台。但是在2010年的Level5 Vision中，厂商却出人意料地宣布家用机版将登陆PS3平台。NDS的《二之国 漆黑的魔导士》以及PS3版的《二之国 白色圣灰的女王》在主要角色上相同，但是剧情却不同。相比NDS版，充分利用PS3高性能的《白色圣灰的女王》在画面上更接近吉卜力的动画风格，游戏过程犹如可操作的动画版栩栩如生。PS3版将于今年11月17日发售，新角色将由目前日本当红的童星芦田爱菜，以及人气偶像比嘉爱未参与配音。如果游戏能够如期发售，那么PS3版从公布到正式发售不过13个月，是Level-5最近的原创大作中罕见的没有延期的作品。



▲PS3版的《二之国》有着充满艺术性的唯美画面。

游戏粉丝而言还是对于动画粉丝而言，《二之国》都有着不小的吸引力。尽管后来由于厂商过于乐观地估计了游戏的前景而导致游戏在发售后出现值崩现象，但是游戏最终在降价促销之后维持着较为稳定的周销量，并顺利达成接近60万的实际销量，成为继《雷电十一人》之后近几年销售成绩最为突出的原创RPG作品之一。

如果说与吉卜力的合作是在情理之中，与Capcom旗下《逆转裁判》的合作则是令人喜出望外。在2010年的Level5 Vision发布会中，Capcom著名制作人、“《逆转裁判》系列”之父巧舟登台，与Level-5共同宣布3DS意外大作《雷顿教授VS逆转裁判》。这款游戏由巧舟亲自监督剧本，巧舟自己也称这是《逆转裁判》的制作团队首次与其他公司携手合作。至此，目前日本两大最富盛名的文字AVG作品正式强强联手，尽管游戏到现在为止公布的情报仍然非常有限，但是它所造成的超高话题性却一时无两。


■《雷顿教授VS逆转裁判》公布的原画之一。

Level-5在游戏策划、制作方面的实力甚至吸引了动画界的翘楚与其合作。今年6月份，“《机动战士高达》系列”最新作《机动战士高达AGE》发表，这既是动画发布会，也是一场游戏发布会。这部将于10月份播出的动画由制作方与Level-5共同企划所完成，以前一直扮演游戏厂商的Level-5将全程参与到这部动画大作的制作中去。在Level-5的绝大多数作品中担任编剧的社长日野晃博将负责《机动战士高达AGE》的剧本构成，而Level-5御用画师《雷顿教授》和《雷电十一人》的人设长野拓造则担任《AGE》的人设原案。与游戏厂商如此深入地结合来制作大型动画，这在动画史上实属罕见。而《AGE》的制作方也明确表示，这是《机动战士高达》推出这么多部作品以来，首次以游戏化为前提而进行的多媒体企划。制作方之所以能够看中Level-5而非其他大型游戏厂商，与其在“《雷电十一人》系列”中所创下的实绩是分不开的。此次的《AGE》在年龄定位上比以往都要低，就是看中了《雷电十一人》对低龄玩家的成功吸纳。全程参与动画制作的Level-5，在今后的游戏版中的发挥相信会变得更加如鱼得水。虽然由于和之前的作品反差太大而导致动画版《AGE》遭受业界质疑，但是这的确让原本游戏领域之外的更多人认识和记住了Level-5，一个总是站在舆论浪尖的名字。

Tips 客串电视剧

今年2月份，Level-5社长日野晃博友情出演九州朝日放送播出的福冈当地电视剧《福冈恋爱白书》第6部，在电视剧中出演的角色就是他本人。尽管只是客串出演，但是日野社长仍通过它实现了自己的荧屏之梦。

凭借着与众多业界大腕的合作，Level-5这个名字迅速得以传播。而其越来越响亮的名声以及豁达的包容性也开始吸引一些知名制作人加盟。因制作《428 被封锁的涩谷》、《极限脱出》等文字AVG大作而为玩家所熟知的著名制作人石井次郎，以及《皇家骑士团》之父松野泰己已分别于去年和今年移籍Level-5，其中石井已经开始着手制作3DS推理大作《时间旅人》，而松野的新作也正在酝酿中，他们的加盟将使Level-5未来的作品呈现更多元化色彩，在AVG以及RPG领域更有竞争力。


▲《雷电十一人》的成功经验相信会运用到将来《机动战士高达AGE》的游戏版中。

新的开始



▲与社交巨头DeNA合作将带领Level-5进入一个全新的领域。



▲《幻想生活》的开发平台已经从NDS变更为3DS。

随着NDS逐渐退出历史舞台，Level-5独立后的主要参入平台开始日渐没落，为此，Level-5不得不调整新的战略。对3DS的迅速应对是其中一个体现。面对NDS的衰竭，公司果断将原本面向NDS开发的《幻想生活》和《雷顿教授与奇迹假面》移师3DS平台，并把《雷顿教授》、《雷电十一人》等大牌系列的新作全线转移3DS平台，成为3DS目前最得力的第三方厂商之一。与此同时，Level-5也开始将精力分流给老东家索系平台，2008年宣布制作的PSP原创RPG《纸盒战机》延期多时之后，选择在今年6月这个NDS和3DS的交接时期问世，在动画的配合下取得30万套销量佳绩；而将《二之国》的家用机平台新作投放PS3，则是之前任氏全盛时期无法想像的事情；对于PSP的后续机种PSV，Level-5方面也表示出浓厚兴趣。面对近年智能手机以及社交游戏的迅速窜红，Level-5与日本乃至全球首屈一指的手机社交大厂DeNA宣布展开业务提携，共同从事社交游戏的策划与开发，并将社交版《雷顿教授》投放DeNA的社交平台Mobage。这不仅是公司对新领域的挑战，也是在社交游戏盛行全球这样的大环境下，公司走向世界的一个契机。而公司去年9月在美国开设分公司，为独立在海外发行游戏作准备，也是其全球化扩张中不可或缺的一个步骤。

今年Level-5除了将按照往年惯例举行发布会Level5 Vision之外，还将首次召开独立游戏展会“Level5 World 2011”。如今的Level-5已经走出福冈走出日本，正在努力向全球进发，当年的游戏作坊经过不断的尝试和努力，终于历练为独当一面的五星级游戏工房，为玩家们带去一道道回味无穷的美味大餐。

Tips 不断延期的作品

从2008年开始，每年的Level5 Vision都会公布不少作品，丰富的产品线让人很难想像Level-5只不过是一家仅有不到300名员工的游戏公司。但是，Level-5公布的新作多，延期发售甚至是公布后就杳无音信的游戏也很多。比如NDS平台的《二之国 漆黑的魔导士》以及PSP平台的《纸盒战机》就经历过反复漫长的延期，相比推迟了一年多发售的《纸盒战机》，与其一起在2008年的Level5 Vision上公布的另一款面向PSP平台开发的RPG大作《死神在背后》则更为悲剧，经过当时那次发布后就再也没有过下文，如果今年的发布会上再没有进一步的消息，那就意味着厂商很可能已经停止了这个项目。此外，2009年发布会上宣布的《幻想生活》以及《神秘屋》，原本都是预定在2010年内推出，但是两者直到2011年快结束的现在仍没有和玩家见面。



“《信长之野望》系列”向来指令繁多、系统庞大，笔者只能借“特快”的篇幅介绍一下游戏的基本玩法以及各项指令的功能，更多的技巧和心得有待玩家们慢慢摸索。由于PK版拥有强大的编辑功能，堪称官方金手指，这里还是建议玩家在游戏的过程中谨慎使用，以免降低游戏乐趣。

文 苍穹 美编 咕噜

信长之野望 苍天录 威力加强版

信长の野望・苍天录 with パワ–アップキット

Koei Tecmo Games	SLG	2011年8月4日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

PSP

基本篇

主菜单功能

以前の续きから始める	读取存档继续游戏
新しくゲ–ムを始める	剧本模式，部分剧本需要完成“特选定制”中的关卡才能开启，“群雄关ヶ原”为架空剧本，武将不会因寿命死亡
特选カスタマイズで游ぶ	特选定制模式，在一定的限制条件下完成关卡可以获得相应的奖赏，具体参看后文
自分で武将を作成する	制作、编辑、删除原创武将，并设定其是否在剧本中登场
自分で家宝を作成する	制作、编辑、删除原创家宝，并设定其是否在剧本中出现
自分でイベントを作成する	制作、编辑、删除原创事件，并设定其是否在剧本中触发
ゲ–ムの说明を见る	查看游戏的简易教程
BGMを听く	音乐鉴赏模式
インスト–ル	数据安装，选择 “ホ–ムメユ–のテ–マの追加”一项可以获得游戏内置的3款PSP主题

剧本模式设定

剧本模式是常玩SLG的玩家不会陌生的模式，下面主要介绍一下前两栏设定的含义，后两栏的环境设定，如战斗速度、音量大小就不一一解释了。

栏目	选项	解说
难易度	初级/上级/超级	游戏的难度设定
城总取り	总取り/小独立/大独立	选择“总取り”，在攻下敌方大名的居城后，其全部的城池都会归到自己麾下；若选后两项，在杀死敌方大名后，其势力范围内会发生小/大规模的独立
姬登场制限	あり/なし	公主能否作为武将登场
捕虏扱い	通常/解放	选择“通常”，在俘虏敌将后可以自由选择如何处置；选择“解放”则是全部自动放走
落ち武者狩り	する/しない	是否会发生败走武将遇袭事件
登录武将登场	する/しない	玩家原创的武将是否登场
登录家宝登场	する/しない	玩家原创的家宝是否出现
登录インベント发生	する/しない	玩家原创的事件是否触发
赏品武将登场	する/しない	特选定制模式下解锁的武将是否登场
赏品家宝登场	する/しない	特选定制模式下解锁的家宝是否出现

特选定制模式

此模式有些类似于“《三国志》系列”中的短剧本模式，系统会给予玩家一定的条件限制以及特定目标。玩家只要达成目标便算过关，并不一定非要实现天下统一，顺利过关后可以解锁一些要素作为奖励。

特选定制模式下无法使用PK版的编辑机能，另外，此模式相比剧本模式会有更多细节上的设定，比如武将能力的成长速度、野战有无时间限制、自然灾害发生率等等，总共有56个条目，玩家可以在“自由三昧”中自行尝试。



关卡名称	身分限制	难度限制	达成目标	过关奖励
武将三昧	无	上级固定	获得5000点以上。自城的武将数增加时点数上升，武将的能力、知行越高，点数越高	足利尊氏等30名武将
お宝三昧	无	上级固定	获得5000点以上。自城的家宝数增加时点数上升，家宝的等级越高，点数越高	甲阳军鉴等30种家宝
早解三昧	大名限定	初级固定	10年间获得3000点以上。所属大名家统治的城池数增加时点数上升，反之则下降	特选・寿三昧
苦劳三昧	军团长/城主限定	超级固定	统一全国（包括所有城池和据点）	剧本・船冈山合战
合战三昧	无	上级固定	获得3000点以上。在野战或攻城战中获胜时点数上升，反之则下降	源义经等30名武将
调略三昧	无	初级固定	获得5000点以上。利用外交、调略获得敌城、敌将时点数上升	安倍晴明等30名武将
寿三昧	大名限定	上级固定	获得3000点以上。自家公主完婚时点数上升，女婿武将的能力、知行越高，点数越高	剧本・贱岳ヶ合战
自由三昧	无	无	无	无

游戏概述

在《苍天录》中，玩家可以选择以大名、军团长或城主的身分开始游戏。大名能给军团长、城主下达命令，而反过来军团长和城主也可以向上级递交提案。虽然以后两种身分游戏时可选择的指令会受到一定限制，但是也可以伺机谋反、进行“下克上”，具体参看后文的各项指令介绍。游戏以一年四季为基本时间单位，每个季节都分为政略和军略回合，二者交替进行。一般目标是实现全国统一，如若玩家操纵的角色在没有下属武将的情况下死亡，或者时间发展到1700年，游戏便会Game Over。

政略篇

政略回合在季节的最开始时进行，玩家可以选择内政、军备、外交等指令，除了“内政”中的“奉行”一项外，其他指令的结果都会即时得到反馈。本作的内政是“奉行任命制”，玩家可以任命不同的武将担任农业、商业、改修、登用4项职务，任命一次后就一劳永逸，除非玩家想改变任职武将，否则都无需再调整。每任命一人，季节结束后会扣除10金，而内政的具体成果要在下一个季节的政略回合开始前才能得到汇报。

武将能力界面的基本项目分为：政治、统率、知略、忠诚、武名、知行。“政治”影响执行内政和外交指令时的效果；“统率”即作战能力，还会影响战斗时战意的提升速度等；“知略”影响宣传、恶评、说得等计略型指令的效果和成功率，以及战斗中策战指令的效果——政治、统率、知略都会随着经验的积累慢慢提升，也可以通过持有家宝的方式提高。“忠诚度”顾名思义，越高越不容易受到其他大名的拉拢，过低的话武将还有可能会直接弃主而去，注意，大名、军团长和城主身分的武将都是看不到忠诚度的；“武名”是武将的活跃度，会随着执行各种政令或参加战斗而提高；“知行”是武将所拿的俸禄，需要大名从自己城池的石高中扣除，另外，知行越高，武将的最大士兵数也越多，1知行=10人。游戏中还有两项隐藏数值：“野心”越高的武将越容易投敌或反叛，可以通过增加知行、授予家宝等方式降低属下的野心；“义



理”则影响武将在义理和利益之间的权衡，是固定数值不会改变。

地图上除了有城池外，还有众多的据点，以“一向、佛、砦、基、商、水、忍”这7种汉字表示，这些在游戏中被统称为“诸势力”。“一向”即一向宗、“佛”为旧佛教、“砦”表示国人众，这3种势力会在友好度低的大名境内发动起义，在让他们成为自己的从属后可以要求其派出援军。“基”是切支丹（天主教）、“商”为自治都市、“忍”即忍者众，这3种势力的兵力只用于防卫据点，不会起义、也不能向他们要求援军，另外在忍者众处还可以花钱雇佣不同能力的忍者。“水”为水军众（海贼），他们会在友好度低的大名境内进行掠夺，而当友好度高的大名在海岸地形开战时，他们能乘坐铁甲船提供支援炮击，另外用“贸易”指令也可以委托他们进行贸易。

下面是政略回合内可执行的全部指令介绍。

访问

交友·亲交：派出亲善使者，提升自城与目标城间的友好度。

交友·金赠与：赠送金钱，快速提升自城与目标城间的友好度。

交友·宣传：（军团长/城主限定）宣传己方大名，提升己方大名与目标城间的友好度。

交友·金无心：向目标城寻求金钱援助，成功时能获得目标城金钱总数的1成。

谋略·恶评：降低目标城主与其所属大名间的友好度。

谋略·寝返：（军团长/城主限定）转投其他大名，成功后军略回合可以执行“独立”或“鞍替”指令。

谋略·内应：说服目标城主转投我方阵营，成功后军略回合可以执行“寝返指示”指令。

谋略·密约：（军团长/城主限定）说服目标城主赞同自己的谋反，赞同的城主在军略回合己方执行“独立”或“鞍替”指令时会予以响应。

谋略·扇动：（军团长/城主限定）说服目标城主与自己一同独立，成功后目标城在军略回合会响应己方一同成为独立大名。

引拔·恶评：对目标武将散布其城主的坏话，令其忠诚度下降。

引拔·宣传：对目标武将宣传己方大名，令其野心上升。

引拔·说得：说服目标武将转投己方大名，纵使失败其忠诚度也会有所下降。

外交

大名家・不战：（大名限定）与目标大名缔结不战协定，成功后2年内互不开战，己方军队可以通过其城池。

大名家・军事：（大名限定）与目标大名缔结军事同盟，成功后2年内有“不战”效果，且在军略回合可以要求其派出援军。

大名家・包围网：（大名限定）与复数大名联合，对指定的大名形成包围网，成功后参加包围网的大名间有“不战”效果，且友好度上升。

大名家・婚姻：（大名限定）把自己或亲戚的女儿嫁到目标大名家、缔结婚姻关系，成功后有“不战”效果，且友好度上升。也用于解除婚姻关系，目标的大名或城主友好度下降，出嫁的女儿有可能被送回娘家或处决。

大名家・胁迫：对目标大名施加压力，胁迫其成为己方大名的从属或家臣。

大名家・臣从：（大名限定）主动投靠目标大名，成为其从属或家臣。

大名家・劝告：（大名限定）与目标大名解除从属关系，目标大名所有城池的友好度尽皆下降。

幕府・献金：向担当幕府献上金钱提升友好度。

幕府・役职：（大名限定）向幕府申请职位，成功后己方大名的名声、与其他大名间的友好度上升。

幕府・任命：（开设幕府的大名限定）通过幕府的权限授予其他大名职位，提升己方大名与目标大名间的友好度。

幕府・讨伐愿：（大名限定）要求幕府颁布对目标大名的讨伐令，被讨伐的大名在幕府的职位被剥夺、与其他大名的友好度下降、所缔结的盟约破裂。

幕府・解除愿：（大名限定）要求幕府解除对己方大名的讨伐令，成功后讨伐令消除，己方大名与其他大名间的友好度上升。

幕府・讨伐令：（开设幕府的大名限定）通过幕府的权限颁布讨伐令，被讨伐的大名在幕府的职位被剥夺、与其他大名的友好度下降、所缔结的盟约破裂。

幕府・停战：（大名限定）要求幕府勒令包围己方城池的大名罢兵，成功后与目标大名缔结半年的不战协定。

幕府・大义：（军团长/城主限定）要求幕府给予自己的谋反以大义名分，成功后对其他城主执行“密约”指令时成功率上升。

朝廷・献金：向朝廷献上金钱提升友好度和对己方大名的评价。

朝廷・官位：（大名限定）向朝廷奏请官位，成功后己方大名的名声上升，但朝廷评价会下降。

朝廷・虚言：向朝廷说目标城主的坏话，降低其与朝廷间的友好度。

朝廷・朝敌：（大名限定）要求朝廷指定目标大名为朝敌，被指名的大名在朝廷的官位被没收、与其他大名的友好度下降、所缔结的盟约破裂。

朝廷・解除愿：（大名限定）要求朝廷解除对己方大名的朝敌指定，成功后朝敌指名消除，己方大名与其他大名间的友好度上升。

朝廷・停战：（大名限定）要求朝廷劝告包围自家城池的大名罢兵，成功后与目标大名缔结半年的不战协定。

朝廷・大义：（军团长/城主限定）要求朝廷给予自己的谋反以大义名分，成功后对其他城主执行“密约”指令时成功率上升。

诸势力・金赠与：赠送金钱，提升自城与目标势力间的友好度。

诸势力・虚言：散布恶评，降低目标势力与目标城间的友好度。

诸势力・不战：与国人众、一向宗、旧佛教、水军众缔结不战协定，成功后2年内互不开战，己方军队可以通过其据点。

诸势力・胁迫：对目标势力施加压力，胁迫其成为己方大名的从属。

诸势力・扇动：煽动目标势力，怂恿其在目标大名境内发动起义或掠夺，成功后目标城池的金钱和物资收入减半。

诸势力・镇静：说服在己方境内发动起义的国人众、一向宗、旧佛教，或是进行掠夺的水军众停止行动。

诸势力・贸易：支付金钱、委托水军众与明朝展开贸易，半年过后若贸易成功，能够获得金钱或家宝。



内政

奉行：任命武将担任农业、商业、改修、登用4项职务，前三项分别能提升本城池的石高、商业和防御度，石高影响秋季收获的兵粮数量，商业影响每季度收入的金钱。给最后一项“登用”安排好人选后，当领地内有浪人时，就有机会将其招入麾下。

势力取引：与诸势力进行交易，买卖兵粮、军马、铁炮、家宝，能够购入的物资种类及数量根据势力的不同而有所差异。

地元取引：与本地的商人进行交易，买卖兵粮、军马、铁炮。

物资输送：（大名/军团长限定）在势力范围内转移各城池的物资，各种物资的最大持有量为99999。

军事

兵种变更：改变武将的兵种，除了需要武将先掌握指挥相应兵种的能力外（可以利用家宝后天习得），骑马、铁炮和骑铁（骑马铁炮兵）还需要城内有足够数量的物资。

募兵：消耗金钱和兵粮招募士兵，每季度只能进行1次。

城指示：（大名/军团长限定）对势力范围内的城池做出指示，给其设定攻略目标。

军团指示：（大名限定）对各个军团和从属于己方的大名下达战略方针。

编制：（大名限定）重新编制军团，最多能划分8个军团。此时军团长是电脑自动设定的，默认为发言力最高的城主，想要自行设定可以使用“人事”指令。

人事

赏罚·知行：增减武将的知行，影响其忠诚度以及最大士兵数。能够给予的知行最大值则由武将的武名决定（最高为200），而给予武将的知行将从其所在城池的石高中扣除。

赏罚·褒美：给予所选择的武将每人200金，提高忠诚度，给予军团长或城主褒美时提高的则是友好度。

赏罚·家宝：授予武将家宝可以提升忠诚度或友好度，并令其获得一定的附加能力。反之若没收武将的家宝，则会令忠诚度或友好度下降、附加效果消失。

赏罚·处断：放逐武将，或勒令其切腹自尽。

异动·武将：（大名/军团长限定）调度势力范围内的武将，城主不能移动，城池被敌军包围、武将出征在外或目标城池的石高不足以支付武将知行时也无法移动。

异动·转封：（大名/军团长限定）交换两座城池的武将和物资，进行转封的两座城池间必须由补给线连通，目标城池的石高不足以支付武将的知行时也无法转封。

任命·城主：改变城主人选，其他城主的野心会上升、对大名的友好度下降，如果新城主与大名是亲戚关系，则不会发生野心和友好度变化。

任命·军团长：（大名限定）改变军团长人选，新任军团长与大名的友好度上升、被解任的军团长与大名的友好度下降。

世继·缘组：让自己或亲戚的女儿与目标武将结亲，武将的忠诚度上升、并成为亲戚关系。

世继·指名：以目标武将作为继承人选，征求其他城主的认同。当大名死亡或隐居后，对继承人选有不同看法的城主友好度会下降、且容易谋反。

世继·隐居：（大名限定）自己隐居并让出家督的位子，在本城有亲戚关系的武将中挑选一位继承人。确定继承人后选择“隐居”，原大名就会从游戏中消失，选择“现役”则会以普通武将身份继续存在。

世继·养子：从其他大名家尚未元服的孩子中选择一位，过继成为自己的养子。

招待：召开宴会招待自家的其他城主，每1人花费200金，赴宴的城主间友好度上升。如果发起者拥有“茶汤”、“剑豪”特技，则有机会召开茶会或剑术比赛。



忍者

雇用：支付一定的物资雇佣忍者，忍者里的规模越大、友好度越高，每次能够雇佣的忍者数量也越多。

潜伏：令雇佣到的忍者潜伏到其他城池中，进而展开下一步行动。而留在自己城中的忍者则处在警戒状态。

疑心：放出该城城主意图谋反的传言，令其与从属大名间的友好度下降。顺利的话目标城主有可能被大名放逐或赐死。

暗杀：袭击目标武将，成功的话武将会负伤或死亡。目标武将的统帅较高、或是持有“剑豪”特技的话，暗杀越容易失败。

破坏：破坏该城的各个城门、降低城池防御度。

流言：令该城与目标城池间的友好度下降。

提案

外交・不战：（军团长限定）提议自家大名与目标大名缔结不战协定。

外交・军事：（军团长限定）提议自家大名与目标大名缔结军事同盟。

外交・臣从：（军团长限定）提议自家大名主动投靠目标大名成为其从属。

外交・独立：（军团长限定）提议自家大名解除与其他大名的从属关系、宣布独立。

军团・指示：（军团长限定）请求改变自己军团的攻略目标。

军团・城让渡：（军团长限定）请求把自家其他军团的城池让给自己。

军团・异动：（军团长限定）请求让其他军团的武将向自城移动。

世继・婚姻：（军团长限定）请求自家大名把女儿下嫁给自己。

世继・指名：（军团长限定）请求自家大名选择目标武将作为继承人。

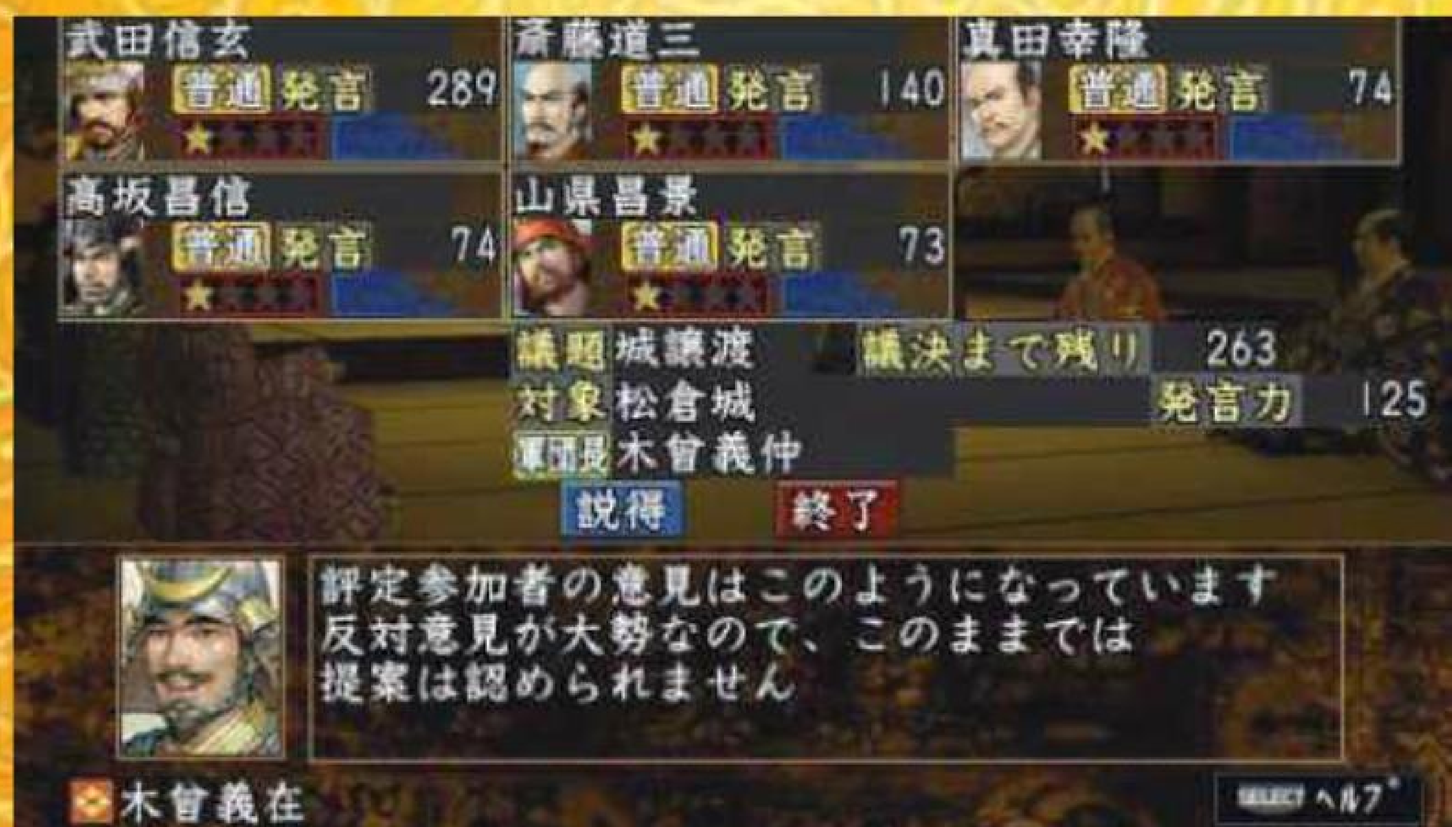
世继・隐居：（军团长限定）请求自家大名隐居，让出家督的位子。

城指示：（城主限定）请求改变自城的攻略目标。

转封：（城主限定）请求把自己转封到在军团势力范围内的其他城池。

武将异动：（城主限定）请求让军团势力范围内其他城池的武将向自城移动。

注：自己的发言力越高、与上级（军团长/大名）间的友好度越高、提案越容易被采纳。



特技一览

每名武将都会拥有1种与生俱来的特技，另外还可以通过持有家宝来掌握其他特技，每名武将的特技上限为3种。

名称	效果
哀愿	外交中处在弱势立场时，容易博取他人同情，令交涉、同盟等容易成功
威压	外交中处在强势立场时，能采取强横的态势，令交涉、胁迫等容易成功
茶汤	选择“招待”指令时，有机会召开茶会
剑豪	选择“招待”指令时，有机会召开剑术比赛；持有此特技的武将在受到忍者偷袭时容易取胜
农业	任命为农业奉行时，城池的石高容易提升
商业	任命为商业奉行时，城池的商业容易提升
改修	任命为改修奉行时，城池的防御度容易提升
登用	任命为登用奉行时，登用浪人容易成功
弁舌	在外交、计略的交涉时容易成功

军略篇

在地图上全部势力的政略回合都结束后，就会转入军略回合，此阶段以三个月上下旬、共6个阶段构成，右上方有一条时间槽徐徐减少，地图上的全部部队都会实时移动，只有玩家在选择指令时时间才会暂停。玩家在最初的下令结束后，想要再次调出军略菜单需要先按×键，令右上方的“行动中”字样变为“指示待ち”，等到时间更迭、上下旬变换时才能再次下令。

地图上的部队旗分五色，由不同颜色分别表示：深蓝色是自家的部队（自城派出的部队为蓝白相间旗帜）；浅蓝色为与自家有同盟或从属关系的大名、诸势力部队；紫色是与自家缔结了不战协定的大名、诸势力部队，或是有婚姻关系的大名部队；黄色是中立状态的大名、诸势力的部队；红色为敌对大名、诸势力的部队。

下面是介绍军略回合内可执行的全部指令。

行军指示

城池·出阵：从城中派出部队（军势），每座城池只能派出1支部队，目的地必须是能够直接抵达的，即没有被中立、敌对大名或诸势力的城池、据点隔开。

城池·出阵中止：下达出阵指令后想要反悔，重新点击城池选择“出阵中止”即可。

军势·目标变更：改变部队的移动目标，新目的地同样必须要能够直接抵达，不能被中立、敌对大名或诸势力的城池、据点隔开。

军势·退却：部队解散，武将们自行返回城池。

军势·力攻め：部队在到达敌城后会自动展开包围，被包围的城池防御度和武将士气会缓缓下降。在下达“力攻め”指令后才会转入攻城战。

军势·降伏劝告：劝说被包围的城主投降。

军势·包围续行：让部队放弃攻城或劝降，继续对敌城展开包围。

军势·待机：让部队原地待命。

军势·行军再开：让待机的部队重新展开行动。

军势集结：（大名/军团长限定）让正在出阵中的自军团部队向目标城池或部队处集合。

指示实行：（城主限定）遵照军团长对自己下达的命令展开行动。如果反复无视命令自行行动，今后在政略回合的提案便会容易被驳回。

交涉、计略、下克上

交涉·出阵要请：要求其他城池、据点派出部队向目标城池移动，每次花费500金。可选目标为自家城池或是与自家缔结了军事同盟或从属关系的大名、诸势力。

交涉·援军要请：要求其他城池、据点派出部队向自己受到包围的城池派出援军，每次花费500金。可选目标为自家城池或是与自家缔结了军事同盟或从属关系的大名、诸势力。

交涉·停战交涉：与敌方部队进行停战交涉，每次花费500金，敌方总大将还会提出额外条件，交涉成功后敌部队自动解散。

计略·伪传令：让在自城警戒的忍者向目标部队送出假命令，成功后敌方部队解散，纵使失败也能令其暂时停止行动。

计略·寝返指示：指示在政略回合约定好作为内应的城主反叛，如果反叛会让该城陷入不利局面，也可能遭到拒绝。

下克上·独立：从现在所属的大名家独立，自己成为独立大名（需先在政略回合选择“谋略·寝返”）。在“谋略·密约”时赞同自己的城主也会一起独立。

下克上·鞍替：背叛现在所属的大名转投其他大名，成为其从属（需先在政略回合选择“谋略·寝返”）。在“谋略·密约”时赞同自己的城主也会一起鞍替。

战争篇

本作的战斗分为野战和攻城战，同样是完全即时进行的，按下L键可以让时间暂停，按R键则能改变战斗的速度（共3级）。

野战

野战的胜利条件是消灭敌方总大将的部队或我方中央部队成功到达敌方本阵。在战斗开始前，玩家需要对己方左翼、中央、右翼（3个共称为“先阵”）和本阵进行部队配置。中央的部队由于位于敌我本阵的正前方，一定要配置强力角色；左、右翼的部队在击破面前敌部队后会自动支援中央部队；而在本阵待机的部队可以随时与战场上的先阵部队进行替换。如若我方总大将的知略较高，还有机会在开战前把敌方诱导到指定地形，地形的效果如下：

地形	效果
平原	无特殊效果
谷间	只有中央的部队可以战斗，两翼无法参战
森林	部队更容易陷入混乱状态
河川	铁炮无法进行攻击
山岳	部队的士气更容易下降
海岸	能接受友好关系的水军众所提供的援护炮击



野战画面下，最右上方是时间槽，当残余时间耗尽战斗仍未结束，则判为平手。时间槽下方为战场的缩略图，红、蓝两色的箭头表示敌、我双方的“进军力”，即给予敌方的压迫力，由先阵部队的士兵数决定。蓝色的箭头越长，表明我方的进军力压倒敌方，反之亦然。

画面左侧是当前部队的情报栏，武将的资料不再多说，兵种框内的两个数值分别表示部队数和士气。本作中共有5个兵种，在野战时有相互克制关系，具体为：足轻/铁炮→长枪→骑马/骑铁→足轻/铁炮。若己方兵种克制敌方，则部队攻击力提升，如果部队处在“强化”状态，纵使兵种相性不利，战斗也会呈现势均力敌的局面。而当先阵部队与敌方部队开战后，士气会随着时间的经过徐徐下降。士气越低、部队的守备力越低。当部队的士气下降到20会陷入“浮足”状态，下降至0时就会自动向本阵撤退。返回本阵的部队士气会恢复到野战开始前的数值（不满30则自动补足），而利用策战指令“鼓舞”也能提升士气。

画面中央武将头像边也会有汉字表示其兵种，而位于头像下方的是“战意”。当先阵部队与敌方部队开战后，战意会随着时间的经过徐徐上升，武将的统率、知略越高，战意上升越快。当消灭敌方部队、敌方部队向本阵后撤、我方本阵向前移动时，我方部队的战意都会大幅提升。部队在非混乱状态发动“一喝”的话，战意会瞬间提升4。当战意到达5以上时，就可以执行兵种指令或策战指令。当我方的进军力有极大优势时，本阵就会自动向前移动，此时我方部队的士气和战意都会上升，敌方先阵部队则陷入混乱状态。

野战时部队有3种通常指令：交替——与本阵的部队替换，在本阵的部队出击并到达当前位置后，先阵部队才会开始后撤；一喝——部队在通常状态时使用战意能瞬间提升4，混乱状态下则能恢复正常，一次野战中每支部队都只能使用1次；退避——先阵部队撤回本阵。不同兵种有着各自的兵种指令，对应关系为：足轻——强袭；长枪——枪衾；骑马——突袭；铁炮——三段；骑铁——射突，使用兵种指令后都能让部队进入强化状态，使用时不消耗战意，发动后战意会逐渐下降，直至消减到0时状态解除。而使用策战指令会将战意清0，战意越高策战成功时的效果越佳，处在强化状态下无法使用策战指令（策战的具体效果参看后面的列表）。

野战中部队有可能进入3种特殊状态：浮足——士气不足20、部队更容易陷入混乱，让其返回本阵，士气回复后就能解除；混乱——攻击力大幅下降，无法使用除“收拾”外的兵种、策战指令，混乱在一定时间后就会自动解除，速度与武将的知略有关，而用“一喝”或“收拾”也能恢复正常；强化——在使用兵种指令后，若己方兵种克制敌方，则部队的攻击力上升，若己方的兵种被敌方克制，能令兵种相性无效化。另外，当天气为雨、雪时，先阵部队更容易陷入混乱状态，铁炮、骑铁部队则无法进行铁炮攻击，持有“炮术书”或处在强化状态时不受此限制。

攻城战

攻城方的胜利条件为：1.攻破本丸城门；2.守城方部队全灭；3.守城方投降。守城方的获胜条件为：攻城方部队尽皆撤退或被消灭。战斗开始前，攻城方可以分配攻打左、右门的部队数量，而守城方则能在城内自由配置部队或设置陷阱，不过各城门可配置的部队数量是有限制的，分别为：三之丸5支、二之丸4支、本丸3支。

攻城战时部队同样有士气和战意设定，士气过低士兵会开始逃跑，降到0时部队自动撤退，攻城方突破城门后能回复士气，守城方移动部队到没有受到攻击的城门，士气也会回复。战意与野战时一致，不过攻城战时没有兵种相性的设定，同样无法使用兵种指令，而攻守双方的基本指令也有所不同。攻城方：移动——令部队移动到另一侧的城门，若门前已有3支部队则无法攻击城门，只能进行射击；门坏——对城门进行破坏，门后的守城部队越多、防御度下降越慢；射击——用弓箭或铁炮对敌方部队进行攻击；炮击——武将持有“大筒”时方可使用，攻城方使用能大幅降低城门的防御度，守城方使用则能减少敌士兵数并降低士气；撤退——部队不再受玩家控制，直至从战场上撤离。守城方：移动——令部队移动到另一侧的城门，若门后已有3支部队则无法展开防卫，只能进行射击；防卫——对攻击城门的部队进行妨碍，减缓防御度的下降速度；射击——用弓箭或铁炮对敌方部队进行攻击；后退——撤回城池内部，在城门被破坏前及时后退可以减少士兵的损失，在下一个门内重振军势；撤退——部队不再受玩家控制，直至从战场上撤离；罠——选侧城门设置陷阱，经过一定时间的准备后，再次选择即可发动，对城门附近的敌方部队造成极大伤害，不过城门若被破坏，陷阱也就失效；降伏——投降，大名不能降伏，若与敌方城主的友好度较低，降伏有可能遭到拒绝。

攻城战中有4种特殊状态：浮足——士气不足20、士兵数开始减少，且部队更容易陷入混乱；混乱——士气下降加快，无法使用除“撤退”外的指令，容易中“虚报”和“诱导”，混乱在一定时间后就会自动解除，速度与武将的知略有关；大混乱——效果比混乱更强，且士兵数开始减少；挑发——守城部队受到“挑发”出城迎敌、攻击力减半的状态，无法使用“撤退”以外的指令。雨雪天气会自动浇灭城门处的大火，同样也会令铁炮、骑铁、大筒部队无法射击或炮击，当然，持有“炮术书”可以消除此限制。

策战一览

策战指令是野战、攻城战中，部队战意达到5以上时可以使用的特殊战术，效果与武将的知略高低以及当前战意有关。每名武将最多持有3种策战，由于其是武将固有的，因此无法改变或增减。

名称	效果	备注
混乱	放出流言令敌方部队陷入混乱状态	野战、攻城战时双方可用
骂声	大声喝骂令敌方部队士气大幅下降	野战、攻城战时双方可用
威压	用气势压倒敌方部队，令其战意下降至0，野战时还能令其士气下降	野战、攻城战时双方可用
离反	劝降敌方部队，令其士兵数减少	野战、攻城战时双方可用
虚报	放出假情报令敌方部队撤退回本阵（野战时）、或强制移动到其他城门（攻城战时）	野战、攻城战时双方可用
鼓舞	令自部队和附近的己方部队士气回复	野战、攻城战时双方可用
治疗	治疗伤员，令自部队和附近的己方部队士兵数回复	野战、攻城战时双方可用
收拾	令自部队和附近的己方部队从混乱状态回复	野战、攻城战时双方可用
密侦	探明城门设置的陷阱，以及城内部队的配置状况	攻城战时攻城一方可用
焙烙	投掷火药令敌方部队的士兵数、士气、战意下降	攻城战时双方可用
破坏	使用大锤攻击，令城门的防御度大幅下降	攻城战时攻城一方可用
修复	修复城门，回复其防御度	攻城战时守城一方可用
诱导	把敌方部队调到别的城门	攻城战时双方可用
挑发	把敌方部队调出城门，并令其攻击力低下	攻城战时攻城一方可用
迎击	主动出击在城门外迎击敌人，自部队处在攻击力高昂状态，受到迎击的部队无法继续攻击城门	攻城战时守城一方可用
突入	趁着敌方部队使用“迎击”或退回城内的间隙一拥而入，直接攻击守备部队	攻城战时攻击一方可用
分断	在城门之间放火，一定时间内阻止敌方部队的移动	攻城战时双方可用
放火	在城门附近放火，一定时间内阻止敌方的“门坏”、“防卫”等行动	攻城战时双方可用

技 巧 篇

◆更换控制角色

在按下START键调出机能菜单后选择“デモプレイにする”，便能将当前操控的角色交给电脑控制。随后在军略回合进行的过程中长按SELECT+START键，可以调出当前的大名、军团长、城主列表，如此便能换一个新的角色继续游戏了。

◆武将变为普通身分

除大名、军团长、城主3种身分外，本作实际上还能以普通武将的身分进行游戏。玩家在担任城主时选择“人事–任命–城主”，就能把城主之位让给他人，自己则恢复普通武将的身分。但实际上玩家扮演的角色此后是担任城主辅佐一职，可以实施的指令与作为城主时没有太大区别（汗）。不过结合前一条“更换控制角色”秘技，就可以自由选择游戏中出现的绝大多数武将来进行游戏了。

◆警戒的忍者

当目标城中有敌方处在警戒状态的忍者时，我方执行疑心、暗杀、破坏、流言指令的忍者会与其遭遇并发生战斗，惟有成功将其击倒才能继续执行任务。若被其击退或击倒，我方忍者便不能执行任务，还有可能负伤甚至死亡。当然，在我方城池中留守的忍者同样会察觉到敌方潜伏到此的忍者动向。



◆忍者的培养

忍者的能力分为E、D、C、B、A、S共6个等级，随着任务的完成、经验的积累，等级也会慢慢提升。由于本作中忍者的作用极大，如果一开始雇佣到能力较低的忍者也不用急着解除，慢慢培养即可，甚至可以派他们到己方大名的势力范围内搞破坏积累经验。

◆暗杀的妙用

潜伏在己方大名城中的忍者同样可以对自家武将实施暗杀，如果武将能成功击退来袭的忍者，就能积累一定的经验值（隐藏数值、不可见），具体与忍者能力的等级相关。当武将经验值累积一定量后，在季节更替时统率会提升1，这样一来就可以快速培养强力武将了。当然未免发生误杀，建议事先进行存档，玩家也可以先奖励给武将“剑术书”类家宝令其习得“剑豪”特技。

◆家宝偷取法

玩家在作为军团长或城主想要背叛君主、自立为王时，不妨先派忍者潜入自家大名的居城，之后再宣布独立。此时如果大名的居城里放有家宝，无论忍者的能力高低，都会被全部盗取，相信AI要是有意识的话一定对玩家恨得牙痒痒。不过此法只能偷取居城内的家宝，对大名携带在身上的家宝无效。

◆外交下暗藏杀机

与其他大名缔结不战、包围网、军事同盟或是从属、婚姻关系后，我方部队就可以自由通过其领地。利用这一特点，先让忍者在敌方大名的居城大肆破坏一番，然后我方部队一路开到城下待机，等外交关系一解除就立刻攻城，结合“城总取り”设定可以快速占领大片领地。不过在外交关系解除的同时，我方部队的补给线也就被切断，如果不能第一时间攻克城池，敌方陆续赶来的援军也会造成很大的麻烦。

玩后感



“人心难测”是《苍天录》的主题，无论是大名、军团长、城主还是各个势力，都需要保持警惕，这也令本作的风格极为独特。方便的“内政奉行制”和“军团委任制”让玩家得以无需计较细枝末节，能够把更多的精力放到大局的掌控上。全即时的战斗节奏极快，事实上利用好外交和忍者的话，一统天下的所需的时间也不算太长。主要的不满还是在于移植的诚意上，看着官网上大大的字体写着“PSP版新增要素：1.数据安装；2.三款系统主题”，实在是让人无语……



在暑假末小C赶着把汉化版的《零之轨迹》玩通关了，虽然本作相对“《空轨》系列”的系统没有太大的改变，但Falcom在剧情、支线任务、画面等细节上下了不少功夫，而且此次的汉化质量非常赞，凝结了众多汉化工作者的心血。还没玩到粉丝们快去找来过把瘾吧！

文 翔Starry、Civily练



美食的俘虏 美食生存者

トリコ グルメサバイバル!

NBGI	ACT
日版	容量：约247MB

本辑游戏推荐

为美食而生！

《美食的俘虏》是日本漫画家岛袋光年的一部人气作品，幽默诙趣的风格加上跌宕起伏的剧情吸引住了不少读者，并在走红之后很快推出了动画版在电视台播放，近日该作被改编为一款狩猎类动作游戏登陆PSP平台。游戏的人设忠实于原作，对话时表情十分生动，而各种美食料理都有专门的特写图片，让人一看就能快速分辨出其类别。本作的场景和敌人都设计得很丰富，并不会让人觉得玩一会就没有新鲜感了，但是由于受到PSP机能限制，实际战斗时的锯齿非常严重，人物建模也会在大幅度运动时出现一些不自然的变形。作为一款狩猎类游戏，游戏主要还是通过做任务收集素材来逐渐提升角色的能力和装备，在关卡场景中充满了各种可怕的猛兽和植物，需要经过重重考验才能获得珍贵素材。在操作方面，本作包含有跳跃键，这一设定丰富了游戏的动作要素，但新手在刚接触时可能会遇到一些困难，打怪时一旦手忙脚乱就容易让人跳着找不着北。在战斗中，主角头像左边会有一个标有数字的能量槽，能量高时消灭猎物能比平时获得更多素材，但由于发必杀技也会消耗能量，所以如何合理分配能量是对玩家一个不小的挑战。而当体力不足时玩家还可以利用“随身厨房”系统来制作美味的食物补充能量。虽然本作的画面不算出色，但是作为一款动漫改编作品其丰富的系统和良好的打击感已算非常难得，原作漫画的粉丝不要错过本游戏。



▲这个BOSS的体积真大啊。



▲主角的装束有点像孙悟空。

推荐给 原漫画的粉丝玩家·对狩猎类游戏有爱的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



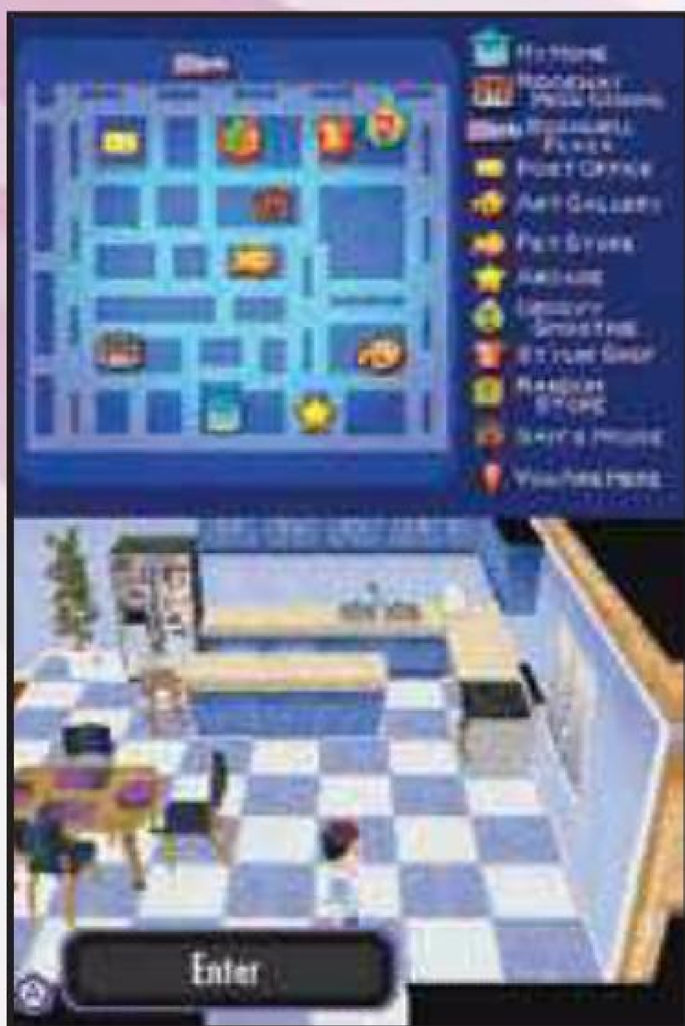
爱卡莉2

iCarly 2 iJoin The Click!

Activision	AVG
美版	编号：5791

《爱卡莉》是美国尼克儿童频道从2007年起播出的一部系列喜剧，该片讲述的是中学生Carly与朋友Sam、Freddie一起拍摄网络吐槽节目“iCarly”的故事，三人为了节目的筹备、制作、播出以及自己在学校的生存等问题而烦恼，并在各种事件中引起了众多笑话。本作的人设和画面风格都忠实于原作，写实的画风中略带有一些童真，街道等场景夸张的变形给人一种很梦幻的感觉。刚开始玩家需要创建一名角色并为他设定兴趣、偏好等选项，正式进入游戏后经过简单的介绍就可以四处联络同伴发展剧情，除了制作网络节目这个主线外，本作中还穿插了投球、扣扳机等丰富的小游戏，玩家用赚到的钱换成游戏币即可玩耍。此外，本作还有一个高度整合的“中心系统”，在里面玩家可以调整各种设置并查看正在进行的任务内容，甚至还可以随时更换角色的服装。喜欢电视剧的粉丝们不要错过该作了。

推荐给 想了解节目如何拍摄的玩家・原电视剧的粉丝



▲游戏场景是典型的美式家居风格。

死神与少女

死神と少女

Takuyo	AVG
日版	容量：约1.03GB



▲本作里的女性角色都是三角脸啊。

本作是PSP平台上的一款原创恋爱冒险游戏，故事讲述了在鸣钟镇有一个名叫远野纱夜的少女，她与失去记忆的死神约定在一起寻找“最美丽”的东西，在历险的过程中他们经历了一连串不可思议的故事。本作的画面很有味道，整体略带有一些欧式的风格，却又不会显得过于厚重。游戏中的每一个章节都可看作是一个单独的小故事，玩家能以”童话”的形式改变这些章节的发生顺序，并在“现实”和“幻想”这两个世界中穿梭。而本作还带有一个比较特别的“词汇系统”，游戏中玩家会获得一些可以触发隐藏故事的“词汇”，如果将某两个词汇组合在一起的话还可能获得额外的好感度奖励。作为一款PSP的原创游戏，本作的素质还算不错，强劲的声优阵容和精美的画面值得恋爱冒险游戏的爱好者尝试。

推荐给 声控爱好者・对恋爱冒险游戏有爱的玩家

超级模特儿

TopModel

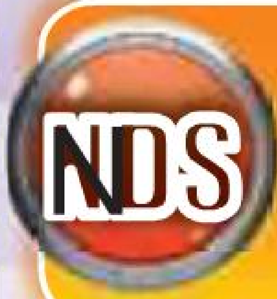
MADINT	SLG
欧版	编号：5793

模特儿是许多女生都羡慕的职业，不仅能在T台上尽情展示自己的风姿，还有一份不错的收入，本作就是一款让玩家体验当超模感觉的游戏。游戏刚开始玩家需要为自己的角色设定一些基本外形特征，正式进入游戏后会有一名热情的经纪人向你介绍游戏的玩法（游戏中模特儿走路的姿势非常妖娆啊）。对模特儿来说最重要的自然是衣服的搭配，游戏中只需通过触摸屏把衣服拖到模特身上即可完成换装，而系统也会对你衣服的搭配进行评价。除了服装，角色的健康状况也需要我们关注，比如当角色饥饿时吃一块皮萨虽然能迅速填饱肚子，但如果吃得太多会影响健康和体型，想保持一个好的平衡就必须付出巨大的努力。此外，在游戏的自由模式中玩家还可以对模特儿走猫步、化妆、摆POSE等环节进行针对性训练，想了解模特儿生活的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 对模特儿生活感兴趣的玩家・模拟类游戏爱好者



▲虽然画面有点粗糙，但看得出游戏中的模特儿身材都挺好。



伊莎贝拉公主 一个女巫的诅咒

Princess Isabella: A Witch's Curse

Intenium	AVG
欧版	编号：5803



▲该作的游戏气氛有些压抑。

《伊莎贝拉公主》是 PC平台上颇具人气的冒险系列游戏，神秘的气氛和优秀的剧本得到了众多玩家的好评，而近日系列故事之一的《一个女巫的诅咒》被移植到了NDS平台。故事讲述了伊莎贝拉的家人连同城堡一起受到了诅咒，城堡瞬间化为了被黑暗笼罩中的无人废墟，在一只小精灵的帮助下伊莎贝拉尝试着解开诅咒，解救自己的家人。游戏的画面采用了蓝紫色为主色调，细腻的场景中透露出一股阴冷的气息，而玩家则要在这里通过属性、关键词等方式寻找物品，在小精灵的提示下通过各种线索逐渐解开谜题。此外，本作的谜题中还穿插着组装齿轮、拼画像等各种有趣的小游戏，丰富的内容让玩家完全不用担心会对游戏失去新鲜感。虽说本作的剧情和画面素质不错，但是由于缺乏分支让游戏的耐玩度打了一定折扣，对冒险类游戏感兴趣的玩家不要错过本作。

推荐给 对解谜类游戏感兴趣的玩家・原系列游戏的粉丝



银星将棋携带版 风云龙虎雷传

银星将棋 PORTABLE 风云龙虎雷传

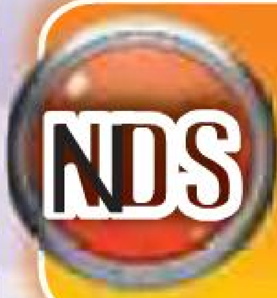
Silver Star	TAB
日版	容量：约72MB



▲对于会下象棋的玩家来说，理解将棋规则不是一件难事。

将棋是日本的一种传统棋牌项目，融入了特色鲜明的武士道文化，而《银星将棋》是Silver Star的招牌作品，在将棋游戏爱好者中有着不错的口碑。本作的画面非常古朴，简约的界面结构有利于玩家把精神集中到游戏本身。将棋的棋盘是一个9行9列的方格阵，棋子置于方格之内移动，玩法与我们熟知的《象棋》非常相似，把对方的“王”吃掉即获得胜利，虽然目的简单明了，但游戏的难度却不低，本作搭载的最新思考系统AI十分了得，想要获得胜利还是需要玩家谨慎思考每步棋的走法。如果觉得普通的对战模式太容易，玩家还可以在分级对战、残局破解等模式中进行挑战，超快的游戏节奏让人玩起来非常爽快。此外，本作有一个棋路分析系统，玩家可以在里面看到自己在整盘棋中每一手对整个形势的影响，感兴趣的玩家不妨用本作来感受一下将棋的魅力。

推荐给 将棋爱好者・对桌面游戏感兴趣的玩家



娇蛮宠物2

Paws & Claws Pampered Pets 2

THQ	SLG
美版	编号：5818



▲小狗的大眼睛水汪汪的。

宠物已成为了人类生活中不可或缺的伴侣，除了能增加生活乐趣外还能抚慰人心，而本作则是一款以收养宠物为主题的育成游戏。游戏的画面是以3D的形式呈现的，虽然还是马赛克满天飞，但本作的场景设计得比较有特色。游戏开始时玩家身处在一个风景怡人的热带海岛，而随着时间的推移陆续会有可怜的宠物被送到小岛上的救助中心，玩家需要给它们洗澡、喂食，让它们有一个好的生活环境，比如在洗澡时玩家要先给小猫小狗全身涂满泡泡，冲干净后再用吹风机吹干，避免它们感冒。除了身体健康外，我们要多关注小狗的精神生活，在无聊的时候可以用玩具或挠痒痒的方式逗它们开心，而成功救助宠物后将会获得一定的奖金。虽说救助宠物是一件快乐的事情，但是本作在节奏方面把握得不是太好，有时候接踵而至的猫狗会让玩家过于手忙脚乱，喜爱猫狗的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 育成游戏爱好者・喜爱小动物的玩家

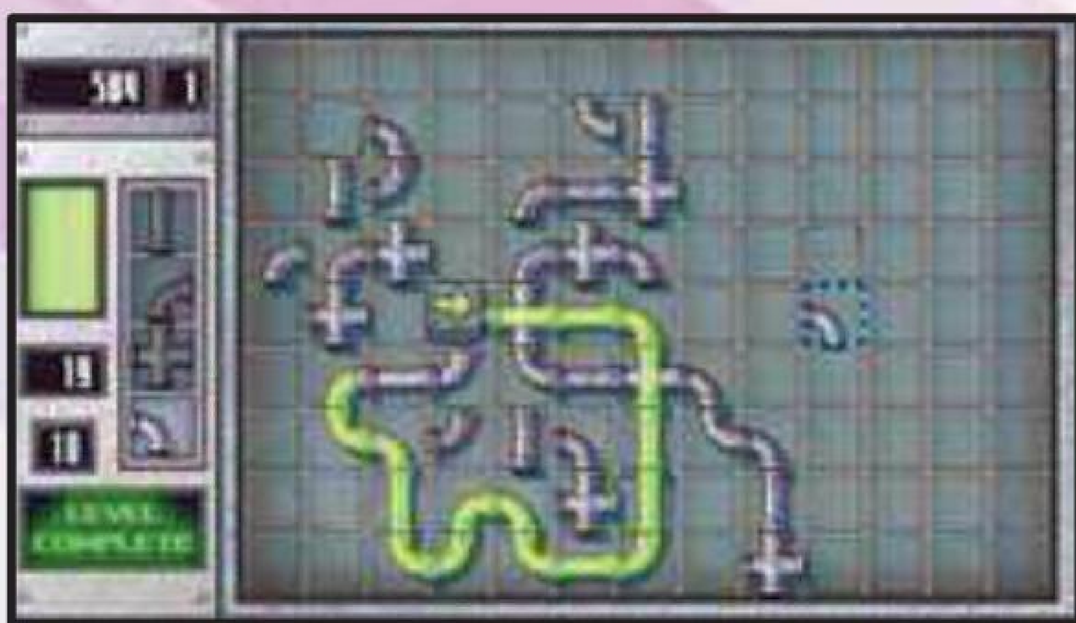


疯狂水管

Pipe Mania

Empire	PUZ
欧版	容量：约186MB

《疯狂水管》是2008年在PC平台推出的一款益智类游戏，其简单易懂的规则和紧张的游戏气氛曾受到过许多玩家的好评，而近日这款经典游戏被移植到了PSP平台。本作相比PC版增加了许多新的原创关卡，重新设计的界面跟游戏主题更加契合，灰色调给人一种厚重的金属感。游戏的规则很简单，玩家将要扮演一名水管工改造厨房的污水管，而改造的时间并不是无限的，玩家必须在绿色的污水流出前把它引至指定的地点，由于游戏中的水管零件在安装好后就不能改变方向，所以玩家在关卡中必须时刻保持精神的高度集中，尽可能以最快速度保证水管的畅通。如果故事模式还不能让你尽兴，那么玩家不妨尝试一下本作的无限模式，游戏进行到后期后会快到有种让人手脚跟不上思维的感觉，喜欢挑战的玩家不妨尝试一下这款有趣的小品游戏。


▲本作看似简单，但游戏气氛却十分紧张刺激。

推荐给 益智游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

一品短消息

PSP短消息

●SCE的RPG作品《白骑士物语 携带版 教义战争》在近日发布了简体中文版，该版本在图片、字体等细节处汉化得不错，期待已久的粉丝不要错过。

●提到“《露娜》系列”相信一些老玩家都会被其细腻的剧情和精美的动画所感动，而重新制作的《露娜 银色之星的和声》在近日发布了简体中文版1.0，对RPG有爱的玩家不妨尝试一下本作。

●《飞天汽艇 飞行历险记》是一款很清新的益智游戏，在本作中玩家将在船长ZED的带领下跨越雪山、穿越丛林，在各种艰苦环境下运载货物和乘客。

●《卡里摩基》的主角是一个非常可爱的外星人（有点像星之卡比？），玩家将在游戏中帮助它清理各种障碍，并最终送它坐上太空飞船回家。



▲《露娜》的汉化版终于推出了。

NDS短消息

●根据同名电影改编的动作游戏《绿灯侠 机器猎人的崛起》在近日推出，故事讲述了机器猎人是宇宙守护者创造的机器人种族，但是他们背叛了自身维护和平的使命，于是在世界处于危机时绿灯侠不得不再次挺身而出。

●在NDS平台大受欢迎的“《宝石密探》系列”在近日推出了其系列最新作《宝石探秘4》，本作延续了前几作的游戏特点，玩家将以消方块的益智游戏形式在密林、古代遗迹等关卡进行冒险。

●由育碧推出的模拟类游戏《幻想 体育教师》在近日推出，游戏中玩家将扮演一名体操教练，指导自己的学生完成各种动作并参加大赛捧得奖杯。



▲看到绿灯侠是否会让你想到“谢耳朵”？

小米手机的发布果然让一些国内厂商开始坐不住，近日华为热炒的“荣耀”手机公布了配置，几乎是按着小米的样板来做的，而华为的高层也在媒体公开向小米宣战。而大部分有底气的大厂商现在都没有针对半路杀出的小米进行针对性调整，或许大家都还不确定消费者是否会买小米的账。

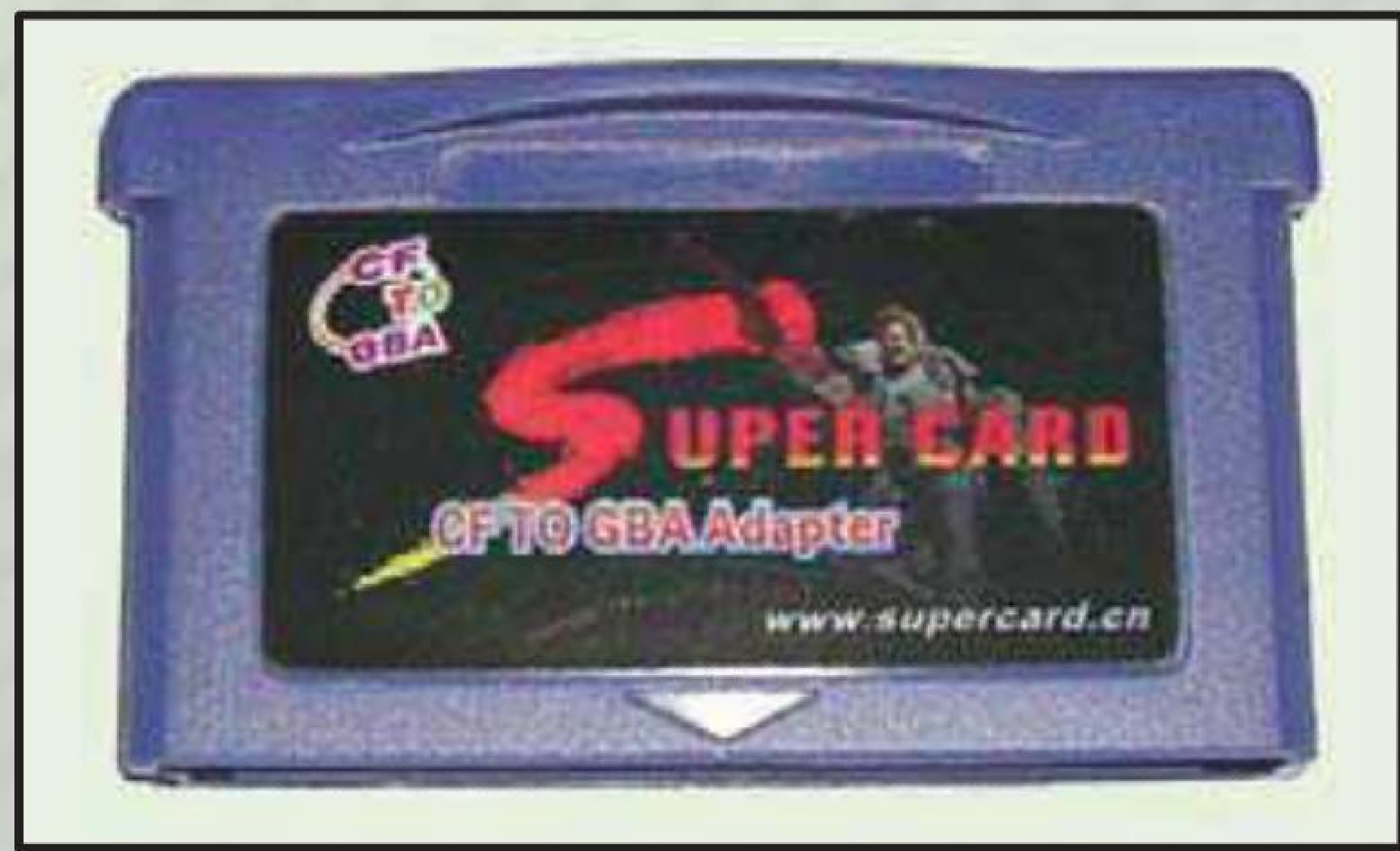
烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

烧录卡名称：SuperCard CF
生产厂商：SuperCard
适用主机：GBA/NDS
存储容量：最大支持2GB（16Gb）CF存储卡

上期的烧录卡博物馆里介绍到EZFlash II，很多朋友问怎么这么快GBA烧录卡就被轮回了一次，下面是不是要挨个介绍它们的第二代产品了？答案必然不是，虽然说从GBA烧录卡的发展历史上看，重要的烧录卡确实只有那么几款，而且其他的“杂牌”烧录卡也都在智慧宝盒1代的回顾文章里被提了个遍，但是这并不代表它们没有出场的机会，今后如果有适当的必要，烧录卡博物馆还是会对它们进行详细介绍的，不过从现阶段来说，我们还是准备只谈对玩家有划时代意义的烧录卡。这期的栏目我们准备一起来回顾一下SuperCard的第一代产品SuperCard CF。从时间顺序角度上讲，SuperCard CF在GBA时期无疑是最年轻的产品，它出生在NDS诞生初期，但它却是第一款采用外置存储介质的游戏烧录卡，在此之前虽然有同样使用CF作为外置存储介质的电影卡1代和2代，但是电影卡是从第3代产品才支持游戏运行的，也就是大家最为熟悉的M3，它的上市时间是2005年的11月，要比SuperCard CF晚两个月，所以说SuperCard CF应该是最早采用外置存储的游戏烧录卡。当然SuperCard CF其实有山寨电影卡的嫌疑，至少产品设计思路和架构是一样的，但是SuperCard CF的功能要比电影卡更多样化。像大家现在熟知的SuperCard ONEi四大梦幻功能在SuperCard CF时代就已经是卖点了，不过SuperCard CF宣传的四大梦幻功能只有两个是和SuperCard ONE一样的，即即时存档和即时攻略，至于SuperCard ONE上的其他两个梦幻功能即时金手指和多存档管理，虽然SuperCard CF也支持，但并未被作为卖点，因为以2005年的眼光看，SuperCard CF宣传的外置存储和无须烧录无疑更具跨时代性。不过广告再好，也要看疗效。很多玩家买到SuperCard CF后才发现被“坑爹”了，运行游戏拖慢，支持电影但效果差，时不时的会烧掉的CF存储卡，而且盗版卡泛滥，很多玩家都不知道买的是真货还是假货，这让SuperCard CF的口碑一落千丈，虽然到后来SuperCard解决了最被弊病的游戏拖慢问题，但在GBA玩家眼里它还是没能挽回“败局”，大部分玩家逢人便说SuperCard CF的问题，即便它已经好了。但正所谓造化弄人，2006年初NDS破解成功，但需要短接刷机才行，刷机文件是一个叫flashme.nds的NDS游戏，或者说是一个NDS自制软件更为贴切，但在当时其他的GBA烧录卡，包括EZFlash都必须依靠ndspatch这个软件将.nds文件转换成.nds.gba后才能运行，这样一来flashme.nds便会被更改，刷机就无法进行了。而此时SuperCard CF依靠无须烧录的特点重新脱颖而出，不用任何软件，只要把.nds手动改成.nds.gba放到CF卡就能刷机，这一举让SuperCard CF成为了NDS玩家手里的破解利器，此后SuperCard小组努力耕耘，SuperCard CF被更多的NDS玩家所认可。在SuperCard CF上市的一年后SuperCard SD诞生，属于SuperCard的辉煌时代也随之到来。



▲SuperCard CF的大小和其他GBA烧录卡是一样的。



◀无须烧录，只要用读卡器将转换好的游戏拷贝到CF卡上即可。

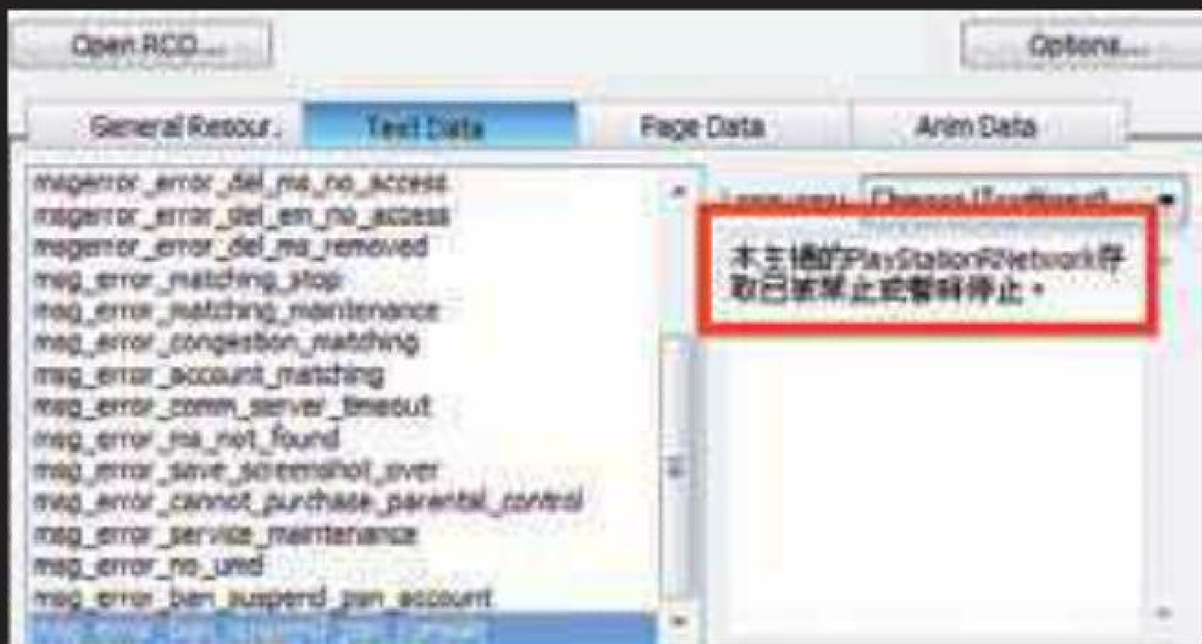


▶插在GBA上CF卡会因为体积问题突出一块。



文 GnZaku

8月10日Sony对PSP的系统版本进行了更新，新的6.60系统封杀了6.39系统中的漏洞，但是没过几天ME系统的开发者neur0n就将6.60系统攻破，近日Pro系统也有了新的更新。新的Pro-B9系统支持了6.60系统，此外还修复了旧系统积累的大量BUG，更新了解密部件和添加了一些6.60中新增的函数。此外，黑客将6.60官方固件解包后发现，Sony在新的6.60系统中加入了BAN机提示。



虽然目前还没有BAN机的情况出现，但是很明显Sony已经做好了准备。如果你不使用PSN功能，且对6.60系统好奇想尝下鲜，那么可以对PSP进行一下升级。下面就来看一下Pro-B9自制系统的刷写方法（以6.60系统为例）。

注意：6.60 Pro-B9和6.20/6.35/6.39 Pro-B9从理论上来讲是没什么差别的。

更新6.60官方系统

在刷写自制系统前，需要先把PSP升到6.60官方系统，光盘中有对应的升级包（根据自己PSP机型进行选择）。光盘中的升级包已经设置好路径，可以直接将解压后得到的PSP文件夹拷贝到记忆棒/PSP-GO自带内存的根目录，并覆盖同名文件。然后去XMB界面的“游戏”选项中选择升级文件，按提示操作即可。



注意：1.升级6.60官方系统在官方系统下进行，不推荐在自制系统下进行 2.原系统如果打过固化补丁记得先卸载，防止变砖。

刷写6.60 Pro-B9自制系统



升级完6.60官方系统后，我们就可以刷写自制系统了。将光盘中的“660PRO-B9”压缩包解压后得到的“PROUPDATE”“FastRecovery”“CIPL_Flasher（选用，具体使用方法见后文）”三个文件夹拷贝与记忆棒PSP/GAME文件夹中（收录压缩包中还附有620/635/639系统对应的PRO-B9刷机包，可以根据自己系统自行选择）。



在XMB界面的"游戏"选项中选择"PRO UPDATE",进入后出现提示：X：安装CFW；△：卸载CFW；按住L，再按X：重新安装CFW；R：退出。

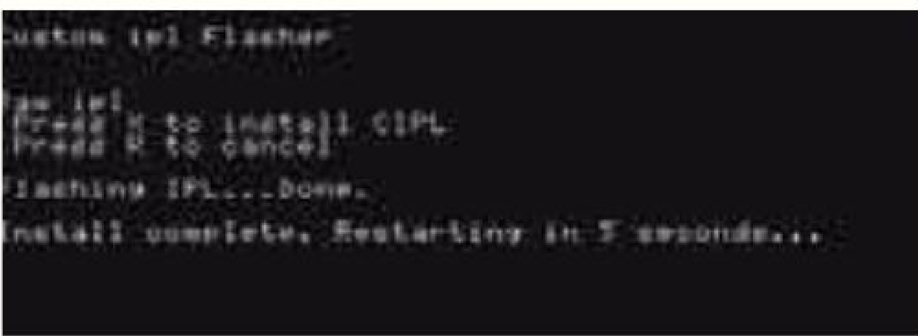


因为是初次安装所以按"X"，等全部Prx写入完毕，再次按"X"。重启后我们可以去"设定"→"主机设定"→"主机信息"中查看PSP是否已经是6.60 Pr–B9。

"CIPL Flasher For Pro–B"是PSP自制系统固化程序，也就是可以让PSP开机后自动加载CFW模块（按住HOME键开机，不加载CFW模块，进入后是官方系统）。"CIPL Flasher For Pro–B"仅适用于PSP–1000和PSP–2000非V3；而PSP–2000 V3、PSP–3000和PSP go使用后直接变砖。

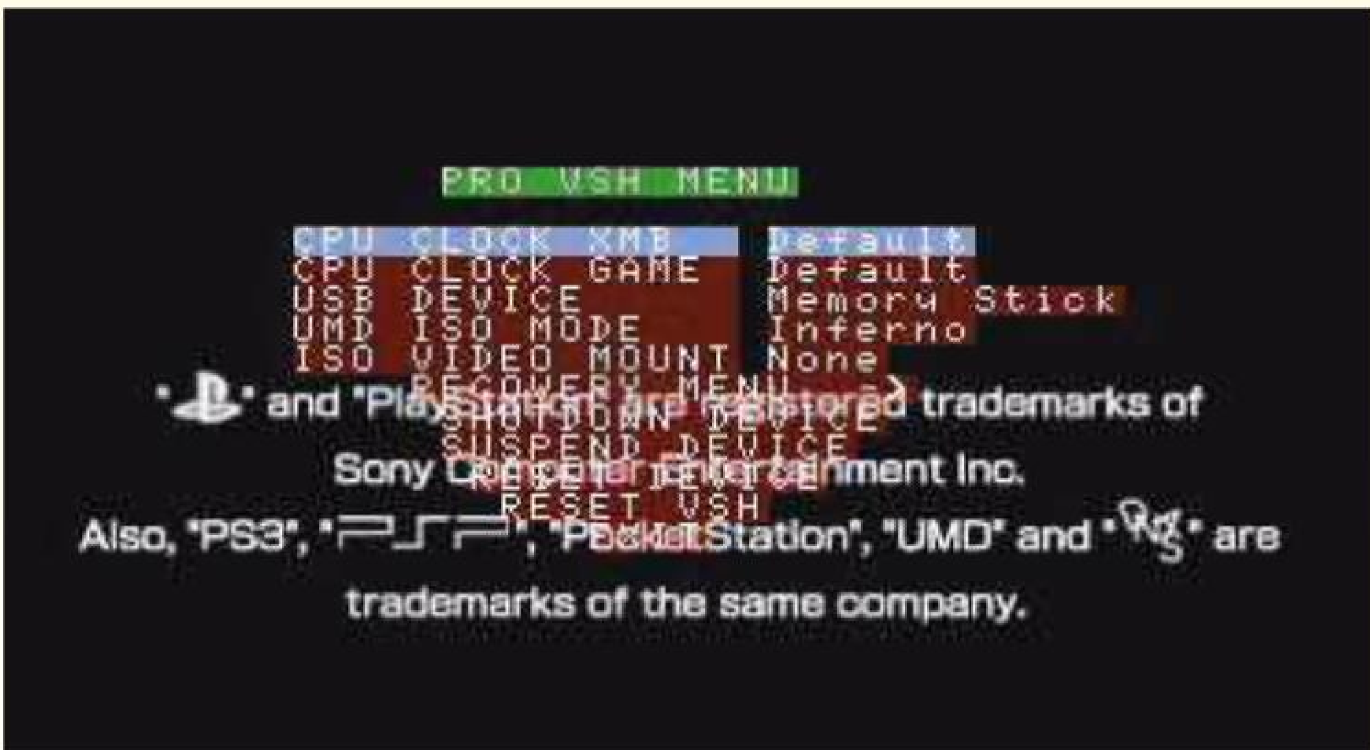
"CIPL Flasher For Pro–B"安装很简单，在XMB界面的"游戏"选项中选择"CIPL Flasher For Pro–B"后，出现提示：X：安装；R：退出；按X，等PSP重启完就好了。如果要卸载，再次进入"CIPL Flasher For Pro–B"选卸载即可。如果要完全卸载Pro系统最好先卸载"CIPL Flasher For Pro–B"再去"PRO UPDATE"中按△移除相应的模块。







部分PSP的系统无法实现固化，那么就使用"FastRecovery"这个自制系统快速恢复程序，以后只要遇到死机或者彻底关机，只要运行一下"FastRecovery"即可马上回到自制系统，而原来的"PRO UPDATE"刷机文件可以删除。



Pro–B9 VSH菜单详解（按SELECT呼出）	
CPU CLOCK XMB	XMB界面设定CPU的频率
CPU CLOCK GAME	游戏时设定CPU的频率
USB DEVICE	USB连接时连接的区域，一般用户请设置为Memory Strick
UMD ISO MODE	运行游戏时使用的引导模式，一般选M33 driver
ISO VIDEO MOUNT	看ISO电影/玩VIEDO游戏时使用
RECOVERY MENU	进入恢复菜单
SHUTDOWN DEVICE	关闭PSP
SUSPEND DEVICE	PSP待机
RESET DEVICE	重启PSP
RESET VSH	重启VSH菜单
EXIT	退出VSH菜单

6.XX Downgrader V4降级



如果刷了6.60觉得后悔了，但是又没神电，怎么办？没关系，6.XX Downgrader是一款可以给官方系统的PSP进行降级的程序，近日黑客someone更新了V4版支持了6.60系统。（注意：目前该程序有点小BUG，有极个别机器可能出现无法降级的情况）

首先将光盘中的"6.xx Downgrader_v4"压缩包解压后放入PSP/GAME文件夹中，再将6.20/6.35的官方固件（根据自己PSP主板进行选择，利用自制软件PSP EVEREST V1.0就可以检测主板和PSP初始系统）放入PSP/GAME/UPDATE中。

在XMB界面的"游戏"选项中选择"6.xx Downgrader_v4"，程序开始会进行一下检测，稍等一下，出现提示后按"X"，之后再次按"X"确认开始降级，如果此时反悔可以按"R"退出。等一会就会出现官方系统的升级画面，按提示操作即可。完成后PSP会蓝屏，因为Flash1中的信息被格掉了，不要慌张，按下"O"，恢复下设置即可。

截稿前，在Davee和someone等众黑客的努力下发布了"Chronoswitch" Downgrader 5.0版，此版的最大亮点是09G主板的PSP可安装6.20系统，使自制系统固化成为可能。但是部分09G主板的PSP使用此程序降级会出现"IDXFFFFFFFF"等错误，程序目前并不完美，所以暂时不推荐使用。

掌机市场扫描

随着国内美版3DS货源的渐渐清空，如今3DS的国内报价已经普遍下降，从辑栏目的报价表中玩家也可以充分感受到，现在不失为玩家入手3DS的好时机哦。



先跟大家说声中秋节快乐，中秋接国庆，大家可以好好休息玩乐一下了，不过JS们的日子可没那么好过，3DS的价格是越跌越低了，囤积了高价机器的JS们慢慢出血吧。这次掌机大战似乎索尼是完全占了上风啊，最近掌机市场PSP的销量远远超过了3DS，而且也有很多玩家已经瞅准了PSV，压根就不买3DS的帐。国外不说，就国内市场而言，3DS可是彻底翻船，别说跟PSV比了，连PSP的零头都赶不上。仔细看看目前购买3DS的人群，要么死忠要么被骗的无知少年，前途实在不乐观。尽管倍感无奈，但还是期待下3DS早日破解能提高下在国内的销量吧。

PSP的价格已经很便宜了，也没有太大的向下空间，除非再过几个月PSV发售，PSP官方降价，所以目前购买还是很划算的，批发价稳定在1000左右，杂七杂八的配件加起来1300足够配很豪华的一套了，所以趁着国庆快到了，赶紧下手吧。PSV目前网上有很多提前预定的，鉴于时间还比较长，发售价似乎也比较便宜，还是建议大家不要冲动，等具体消息出来了再做决定。

3DS国内日版机也不缺货了，包括之前一直紧缺的红色，因为价格跌的很吓人嘛，现在最贵的日版红色批发价是1310左右，零售价格在1400多比较正常，而且日版和美版目前的差价也不是很大了，只有不到100块，所以喜欢日版游戏的玩家们就直接入手日版吧，不用犹豫了。

8G红棒和16G红棒的零售价依然是120和160左右，32G的组棒依然是250左右。行棒8G的是230左右，16G的则是400左右。这些配件已经很久没什么变化了。烧录卡方面最贵的还是DSTWO，毕竟口碑比较好，3DS能用的烧录卡最便宜的是DSTT，不过兼容性嘛……确实差了点了。

目前3DS状况非常不佳，不知道任天堂官方会不会做出什么决定来挽救一下，不过不论做出什么决定，受益者总是玩家们，所以大家继续期待吧。（编者：完稿至3DS《MHP3G》公布之前）



随着新主机发售日的临近，PSP的价格也历史性地跌破了千元大关，PSP－3000和PSP go的价格分别是970元和920元，虽然在颜色方面已经无法要求商家提供足够多的款色（事实上就是黑色和白色）。这样的主机加上存储卡100元左右的价格，如果不出意外的话，PSP最后的全套价格应该也不会超过千元，只不过这样的价格也反映出了主机的销售态势，就像是3DS推出后NDS软件的越来越少，从今年年底开始，应该就不会有什么未公布的大作选择PSP平台了。

3DS最近在国内依然是处境尴尬，尽管不断有玩家询问价格，但是很显然的是现在的市场提供的平均价格和玩家对于任天堂官方给出的价格之间还存在不小的差异。本来对于没有破解的主机来说，市场价格应该很接近官方报价，因为国内的商家手中还有一定的库存没有消化，虽然数量不多，可是又变成了“你不降价我就一直不买，你不买完这些我就一直不降价”的死结之中。其实对于想买主机的玩家来说最好的办法就是多走走，毕竟陆续已经有一些商家摆脱了库存，已经将主机的价格调整到了1300元（美版）到1400元

（日版）左右，考虑到破解的遥遥无期，这里还是建议购买日版主机。而且随着时间的推移价格还会有下降的空间。其实3DS除了价格以外还有一个消化缓慢的原因就是游戏软件的匮乏，即便玩家们已经认可了对于正版软件的消费，但是迟迟没有超级大作依然让玩家的购买积极性受到了限制，除非任天堂能够在较长的时间内保证每个月都能有一到两款一线大作，否则的话3DS的降价战略恐怕也持续不了多久的效果。

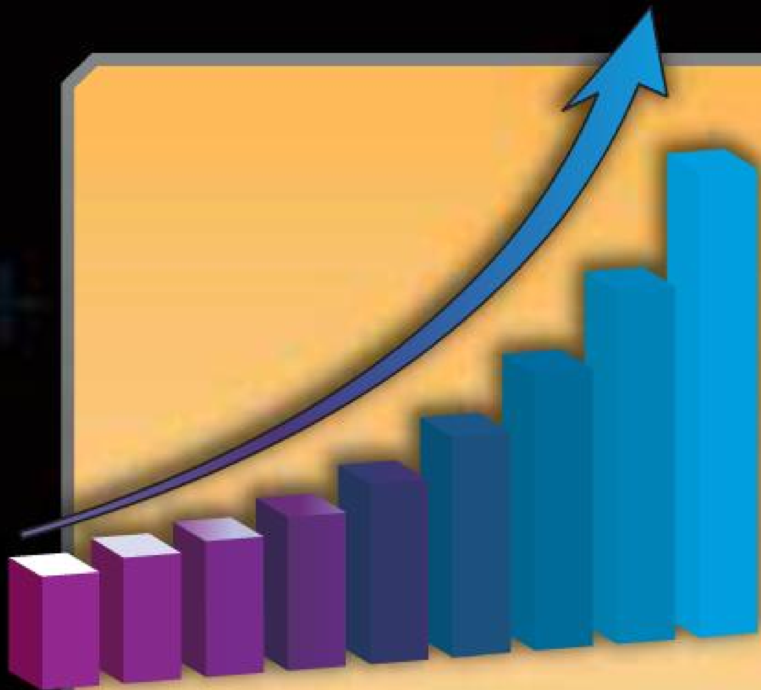


进入九月，学子们纷纷带着愉快的心情步入校园，又一个紧张的学期拉开帷幕。炎炎夏日连接着暑假的气氛慢慢在消退，刚经历完疯七狂八战役的商家们在硕果累累的同时也是身心疲惫，尤其是一线的销售人员，在腰包鼓起的同时更渴望着暑假结束后短暂的销售淡季以得到充分的休息后再次迎战十一国庆黄金周。商家们也是准备打完最后一仗，甩掉余货后正式结束暑假销售计划，所以本期广州电玩卖场里的各主力掌机报价依然稳中有降。

先来说说小P的情况，在上面说到情况的带动下，加之小P在进入市场流通领域已七年有久，新机型尚未上市的情况下，大盘报价已如江河日下。其中基础色里的黑色率先跌破千元大关报970～985元。白色和银色则徘徊在千元线附近分别报1020元和1010元。彩色系里销量稍逊的黄色报1175元，次之绿色报1200元。彩色系主力军紫色报1240元、粉红报1250元、青瓷蓝报1230元、红色报1220元、蓝色报1195元。当彩色系和基础色系价格拉开一段距离的时候，商家会出现什么情况呢？换壳机，对啦！常常留意笔者市场动态扫描的都知道，每当卖场里发生这样诱因，就会出现这样的结果。在过去日子的时间长河里，例子不枚胜举，分辨的办法在以前就说过，笔者在这里就不罗嗦了。如果心里没底的玩家朋友建议直接选择基础黑色，一来价格便宜公道，而来亦不用心烦。

对于小P未来的价格走向，笔者看法如下，九月是传统的销售淡季，亦是暑假黄金档后的短暂调整期，这个期间商家们务求出掉库存余货，以换得资金。所以月初会出现旺季尾巴淡季头的良好购物时机，在这段时间里商家们会降价和促销，所以优惠的手段和商品的品种不亚于暑期档，如果错过了暑假档期而又有购机意向的朋友不妨赶紧出手，抓住最后时机。

这边厢小P家族如火如荼，那边厢任系家族以不甘示弱，早已成为任氏当家花旦的3DS价格也是三日一小调，五日一大调的跟着小P的脚步往下蹿，但无奈软件大作跟不上，只能暂时屈居于老二地位。其中新上市的日版红色亦因为大批货源到达补充而成为降价幅度之首报1300元已和旧两色价格拉近，旧蓝黑两色分别报1250元和1270元。美版黑色报1220元，蓝色报1230元。昔日黄花NDSi最近有大货进场，普以为是商家在搞优惠活动，在笔者细看之下发现情况，原来是二手翻新机。据笔者内线探得，带外包装报价970元，号称工包的无外包装货报930元。该批机器外包装比较粗糙，印刷漏洞百出。机器细节翻新程度亦经不起推敲，有心的朋友也不难发现。建议由购买此机的朋友多留神或直接添预算上次时代3DS。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP—3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	君慧娱乐	950	985	—	970	970	—	1250	90	190	—
北京	绿洲电玩	930	980	800	950	1050	1150	1400	110	150	260
上海	易玩客栈	1050	1050	—	1000	1000	—	1400	—	160	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	900	500	750	750	1100	1300	90	120	210
安徽合肥	贝贝电玩	990	1100	—	900	—	—	1450	90	140	210
广西南宁	光派电玩	1050	1050	800	1100	1100	1200	1400	100	160	260
四川成都	新亚电玩	1100	1080	700	1050	1050	—	1300	120	160	230
福建厦门	玩高数码电玩	1100	1100	800	900	1000	1100	1300	100	150	—
浙江杭州	江城博晶电玩	1150	1100	750	1100	1100	1250	1850	85	130	230
山西太原	逸豪电玩	990	990	850	880	880	1100	1400	85	140	260

硬件短消息



文 就爱360

3DS已经降价10000日元。为弥补老用户，任天堂在9月1日，如期推出了补偿计划。凡是之前登陆过网络商店的3DS主机，都可以免费下载FC游戏。其中不乏经典之作，像《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《银河战士》等，都是国内玩家耳熟能详的作品，不过又有多少玩家肯买账呢？下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出。

3DS 22合一套装

品名：3DS 22 in 1 Ultimate Pack
种类：套装
出品：CTA
对应机种：3DS
官方价格：29.99美元







这款3DS套装中包含的配件足足有22种之多，可谓包罗万象。套装中包含了旅行充电器、车载充电器，还有卡带收纳盒、触控笔，以及耳机、保护套等等。基本上你需要的，里面都有了。这么大一个套装，价格不到30美元，性价比不错。

3DS卡带收纳盒

品名：スライドカードケース
种类：收纳盒
出品：Game Tech
对应机种：3DS/NDS
官方价格：580日元







3DS破解遥遥无期，玩家只好买正版卡带，买了一张又一张。如果要出门，这么多卡带还是放入专门卡带收纳盒中携带吧。这款收纳盒呈长方形，内部有凹槽，可以放入NDS或3DS的正版卡带。收纳盒的厚度只有8毫米，非常薄，不会占用你包包太多的空间。

3DS二合一套装

品名：3DS Microsuede Touch Pak
种类：套装
出品：Mad Catz
对应机种：3DS
官方价格：14.99美元







习惯了动辄几十合一的配件套装，冷不丁冒出个二合一的套装，还真有点不适应。这款套装针对于3DS用户，仅仅包括了两款产品，分别是包包和触控笔。包包采用了钱夹式的设计，除了能放入3DS主机外，还能放入游戏卡带。触控笔则类似于普通书写的圆珠笔，笔身宽大，握感很好。

3DS 巧克力保护套

品名：3DS チョコレート
种类：保护壳
出品：——
对应机种：3DS
官方价格：1600日元





这块巧克力看起来是不是很可口呢，但同学们可别去吃哦。这款3DS保护套别出心裁地采用了巧克力式的设计，表面由数量众多的巧克力块构成，看起来与众不同。保护套有棕色、粉红色等多种颜色可选，其中棕色的就像一块大巧克力。保护套的材质为硅胶，可以很好地保护3DS主机，并且手感良好。



马里奥电子表

品名：ウォッチコレクション
种类：钟表
出品：Takara Tomy
对应机种：——
官方价格：200日元







FC上的《超级马里奥兄弟》是很多玩家的启蒙游戏。如果你至今仍对其中的马里奥、路易等觉得有着深厚的感情，那不妨买上一组最新推出的主题电子表作为收藏。产品共有五组，色彩斑斓，以不同的人物作为主题。与普通电子表不同的是，每块主题电子表有上盖，揭开后才能观看时间。上盖的外形各异，掀开后会有耀西、路易等游戏角色。电子表的功能很简单，只有小小的屏幕，只能显示时间。不过，产品的价格却非常诱人，只要200日元。5款全收纳的话，也不过1000日元。

掌机多功能充电器

品名：リトルACアダプタ
种类：充电器
出品：Game Tech
对应机种：PSP/3DS/NDSi/NDSi LL
官方价格：1800日元

产品越来越多的今天，谁也不想出门老带着一堆充电器。于是，多功能充电器便应运而生。这款多功能充电器是专为掌机玩家准备的，通过更换转接头，可以为PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000以及NDSi、NDSi LL、3DS等掌机充电。注意，由于接口不同，不能为PSP go以及NDSL充电哦。产品将充电线与充电插座分离。插座部分采用了可折叠设计，能够接驳100—240V的电压，在世界各地都能使用。充电线部分则采用了USB接口，也能直接插入电脑USB接口充电。产品的颜色多样，共有蓝色、橙色、粉色等7种色彩可选。











BLACK ROCKSHOOTER THE GAME

文 酷洛洛 **美编** 咕噜

让黑岩FANS期待已久的首款游戏作品《黑岩射手 游戏版》终于正式出现在玩家的面前，而本次攻略会将为大家详述游戏的系统以及全故事任务流程，重点描述各BOSS的详细行动模式与对策，而下一辑将继续为大家送上全EXTRA任务的具体打法。虽然游戏剧情略为灰暗，但也希望玩家玩得开心（笑）。

黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシュ－タ－ THE GAME

Image Epoch	RPG	2011年8月25日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

PSP

系统详解

菜单介绍

标题菜单

项目	说明
NEW GAME	开始新游戏
LOAD	读取存档
GALLERY	画廊模式
OPTION	系统设置
INSTALL	数据安装

主菜单

项目	说明
SAVE	保存
LOAD	读档
STAGE	选择关卡
MENU	目录菜单

系统设置（□键可复位设定）	
项目	说明
BGM VOLUME	背景音乐调整
SE VOLLUME	效果声音调整
VOICE VOLLUME	语音调整
AUTO MODE	开启/关闭对白自动推送
DATA INSTALL	开启/关闭数据安装

目录菜单	
项目	说明
CUSTOM	技能配置
ITEM	道具使用与确认
RECORD	查看战绩
OPTION	系统设置

操作介绍

战斗操作	
按键	作用
□	射击
×	防御
○	回避
R+□・△・×・○	技能
L	道具栏
滑杆/方向键	移动准星

场景操作	
按键	作用
滑杆/方向键	移动
□	打开/关闭地图
△	目录菜单
L/R	转换视角
L+R	视角复位

战斗画面解说



①**HP槽：**表示BRS的生命值，降至0后游戏会宣布失败。

②**热量槽（ヒ-トゲ-ジ）：**热量槽会随着射击、攻击回避动作上升，100%时会因过热而一定时间无法行动，通过停止行动槽的热量百分比会逐渐降低，百分比值越低射击次数越多。

③**技能栏：**按R键时会弹出，按住R键不放并选择相应的技能时为使用技能。该技能使用完毕后栏条的颜色将会从深蓝变为浅蓝，然后深蓝部分会逐渐增多，代表冷却时间正在倒数，深蓝部分蓄满栏条后即可继续使用该技能。

④**准星：**表示目前BRS的攻击方向，准星靠近敌人时会自动锁定。

⑤**敌方状态：**主要表示敌方的HP，若有其余增益或负面状态时会显示在HP条上方。

⑥**信息提示：**会显示当前的战场情报，包括BRS使用的技能、击倒的敌人，以及敌人使用的技能信息。敌人的攻击需要以信息提示作为回避和防御时机的参考依据。

⑦**敌人数：**当前战场剩余的敌人数目。

射击

射击是BRS的最基础也是最主要的攻击手段，虽然单发伤害并不高，但连续射击输出时所得到的伤害有时比攻击系的武器技能更有效率。注意射击期间无法取消动作，因此射击时要随时留意敌方的攻击时机，避免BRS射击途中遭到袭击，造成无法回避和防御的状况；射击时也要随时留意热量槽的情况，尽量让BRS的热量保持在热量条蓝色的状态之内，避免热量过高导致炮弹连发数降低，严重时会过热而无法行动。



防御&回避

防御顾名思义，可大幅降低敌方攻击造成的伤害。尤其遇上无法回避的连续攻击时，防御往往会实际许多，但注意游戏中也存在一些无法防御的攻击。随着流程进行可以获得被动技能“ジャストガ-ド”，玩家可以趁敌人攻击自己的瞬间展开防御，会提高BRS的防御性能。注意防御虽然不会提高BRS的热量，但热量槽也并不会缩短。

相比防御指令，回避的出现率要高得多，特别是一些无法防御的重攻击。开始回避时BRS会高速移动到右边位置，再次回避则往左边，反复如此。善用回避指令可以躲过敌人各种攻击，但相对地，玩家需要对敌方的攻击模式了如指掌，在确定其朝BRS方向攻击时作出反应。

之所以把防御和回避放在一起解说，是因为游戏途中有部分攻击是需要两者同时结合的。以典型的机枪攻击为例，玩家可以先以防御初期一两发子弹作为代价，以确定敌方的攻击方向，然后迅速回避以躲避剩余的攻击。而遇上一些高伤害多段且难以全部回避的连续追踪弹时，则先回避最初的一二发，再防御掉剩余的攻击。

动作提示

任务中部分场景会出现“○”标志的提示，靠近按○键时BRS就会做出各种动作，以前往平常移动无法到达的地方。

升级

消灭敌人并结束战斗后，BRS就会获得相应的经验（EXP），当经验蓄满战斗结束后结算画面的黄色槽时，BRS就会升级，同时回复所有HP。

技能

除升级外，学习技能是强化BRS最为有效的手段。而其中，BRS学习的技能又分为两种，第一种是武器技能（weapon skill），玩家需要战斗前在目录菜单中进行设置，分别设置在△□×○四个键上，战斗时按R+相应的按键即可使用，武器技能的效果最能直接反映在战斗中，玩家可以根据敌人的种类配置攻击、防御、辅助等效果的武器技能。另一种是被动技能（passive skill），这类技能是不限安装数量的，只要在设置项目中相应选择“ON”激活即可（已经学习的被动技能均默认激活），被动技能主要是对BRS的攻击力、防御力等能力状态进行强化，部分会存在发动几率，虽然不如武器技能来得直观，但随着习得的被动技能增多，BRS的战斗力也会逐渐提升。

武器技能一览

武器技能均通过完成战绩来获得，具体学习方法可参考流程攻略中各大关的战绩列表。

名称	效果	冷却时间
BBジェノサイド	全体斩击攻击	180秒
G–1スナイプ	スタンスナイプ的强化版，使目标敌人麻痹	12秒
アグレッサ–	一段时间内攻击力与防御力上升	30秒
アブソリュ–ト0	一定时间内受到伤害为0	60秒
アブソリュ–ト零	アブソリュ–ト0的强化版，一定时间内受到伤害为0	55秒
イクサ・ブレ–ド	ブレ–ドキル的强化版给予麻痹时的敌人大伤害	20秒
ウォ–ハンマ–	全体攻击	30秒
スキルブ–スト	下一个技能效果提升	30秒
スキルブ–スト+	スキルブ–スト的强化版，下一个技能效果提升	25秒
スタンスナイプ	使目标敌人麻痹	15秒
スタ–コメット	スタ–コメット的强化版，发射一定时间内爆炸的炸弹	35秒
スタ–コメットG	发射一定时间内爆炸的炸弹	30秒
チャ–ジショット	ブレ–ドキル的强化版，发射强力的贯通弹	20秒
ディフエンサ–	防御力上升	30秒
ディフエンサ–+	一定时间内防御力提升	25秒
トレイサ–ガン	发射3发导弹	25秒
バ–ストショット	发射强力的贯通弹	20秒
ヒ–トフリ–	一定时间内热量上升为0	60秒

名称	效果	冷却时间
フォトンシャワ–	对全体进行射击攻击	180秒
ブレ–ドキル	给予麻痹时的敌人大伤害	20秒
リジエネレ–ト	一定时间内渐渐回复HP	60秒
ヴォルカノン	发射大量子弹	40秒
斩铁メッサ–	ウォ–ハンマ–的强化版，全体攻击	25秒



被动技能一览

除完成各大关的战绩外，部分被动技能还会存在各场景的物品箱中，这些被动技能的获得方法，玩家可以参考流程攻略中各大关的物品箱一览。

名称	效果	发动几率
ATKボ–ナス1	ATTACK+8	常时
ATKボ–ナス2	ATTACK+8	常时
ATKボ–ナス3	ATTACK+8	常时
ATKボ–ナス4	ATTACK+8	常时
ATKボ–ナス5	ATTACK+8	常时
DEFボ–ナス1	DEFENCE+10	常时
DEFボ–ナス2	DEFENCE+10	常时
DEFボ–ナス3	DEFENCE+10	常时
DEFボ–ナス4	DEFENCE+10	常时
HPボ–ナス1	HP+70	常时
HPボ–ナス2	HP+70	常时
HPボ–ナス3	HP+70	常时
HPボ–ナス4	HP+70	常时
HPボ–ナス5	HP+70	常时
HPボ–ナス6	HP+70	常时
MAXアップ	获得经验值上升	100%
SIXポケット	道具使用效果上升	30%
アタックフリ–	射击时热量上升为0	10%
アフタ–ケア	战斗结束时HP回复	15%
アフタ–ケア+	战斗结束时HP回复	30%
ジャストガ–ド	防御时机准确时防御效果上升	–
スウエイスリ–	回避时热量上升为0	10%
ステルス	不被敌人发现	常时
トレジャ–ハント	持有时战利品获得几率上升	–
ロケットスタ–タ	战斗开始时攻击力上升	25%

战绩（RECORD）

每一个关卡都包含16个不同的战绩，不同战绩的开启方式多种多样，随着任务的完成、剧情的推进、击败指定的敌人，都会开启相应的战绩。战绩不仅了代表玩家在游戏中的经历与成就，每一个战绩都有特别奖励，奖励包括武器技能的习得、新任务的追加、画廊模式的插画与影像的解开等。



全战绩索引

STAGE1

序号	报酬	条件
01	可以通过○键进行回避	战斗次数达到4次
02	技能“HPボ–ナス”	随故事进展
03	开启HUNT Mission	击倒ミ–
04	技能“チャ–ジショット”	破坏7台イ–ダ–
05	技能“ATKボ–ナス”	破坏20台ホ–ネット

06	技能“ディフエンサ–”	破坏8台ジャンボペッド
07	技能“リジエネレ–ト”	破坏10台ウィ–ル
08	技能“DEFボ–ナス”	破坏2台チキン
09	获得画廊模式原声	破坏4台ゴ–ルデンド–ン
10	获得画廊模式“ア–ト1”插画	破坏8台ゴ–ルデンド–ン（完成09后开放）
11	获得画廊模式“ア–ト2”插画	破坏12台ゴ–ルデンド–ン（完成10后开放）
12	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	技能“ディフエンサ–”强化为“ディフエンサ–+”	无伤完成任务“古式のメッセンジャ–”
14	互动画廊模式“ナフエの鼻歌”	使ナフエ彻底害羞
15	技能“トレイサ–ガン”强化为“チエイサ–ガン”	使用技能“トレイサ–ガン”破坏5台デスジャケット
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常3”	击败EXTRA任务下的シズ&カ–リ–

STAGE2

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボ–ナス”	随故事进展
02	技能“ヒ–トフリ–”	三个摩托任务均无伤通过
03	开启HUNT Mission	击倒マズマ
04	技能“ヴォルカノン”	破坏20台キュ–ブ
05	被动技能“ATKボ–ナス”	破坏10台ブ–ツキャット
06	被动技能“DEFボ–ナス”	破坏25台ウォリア–
07	技能“スキルブ–スト”	破坏10台ハンド
08	获得画廊模式“ア–ト1”插画	破坏4台ゴ–ルデンド–ン
09	获得画廊模式原声	破坏8台ゴ–ルデンド–ン
10	获得画廊模式“ア–ト2”插画	破坏12台ゴ–ルデンド–ン
11	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
12	技能“斩铁メッサ–”	使用技能“ウォ–ハンマ–”破坏5台ザハズシンボル
13	技能“オ–バ–リミッツ”	两个EXTRA难度的摩托任务无伤通过
14	技能“アグレッサ–”强化	在指定时间内破坏所有机械
15	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常5”	击败EXTRA任务下的ナフエ
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常6”	击败EXTRA任务下的ザハ

STAGE3

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボ–ナス”	随故事进展
02	获得服装“ロスト・オ–ル”	完成任务“…………”
03	开启HUNT Mission	击倒シズ&カ–リ–
04	被动技能“ATKボ–ナス”	破坏30台バイタ–
05	被动技能 DEFボ–ナス”	破坏5台ヘヴィギア
06	技能“チャ–ジショット”强化为“バ–ストショット”	使用技能“チャ–ジショット”破坏5台スモ–カ–
07	技能“スタンスナイプ”	破坏10台グリンピ–ス
08	技能“ブレ–ドキル”	破坏5台ジョン・ド–
09	获得画廊模式“ア–ト1”插画	破坏3台ゴ–ルデンド–ン
10	获得画廊模式原声	破坏6台ゴ–ルデンド–ン
11	获得画廊模式“ア–ト2”插画	破坏9台ゴ–ルデンド–ン
12	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	获得服装“スク–ルガ–ル”	任务“ナナの气まぐれテスト”中测试总伤害达到99999
14	技能“スキルブ–スト”强化	破坏ラッキ–ダイス
15	技能“アブソリュ–ト0”强化	破坏ホワイトウォ–ル
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常4”	击败EXTRA任务下的リリオ

STAGE4

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボ–ナス”	随故事进展
02	获得服装“ノ–マルス–ツ”	5分钟内找到ナナ
03	开启HUNT Mission	击倒リリオ
04	技能“トレイサ–ガン”	破坏12台ヴエスプ
05	技能“ヴォ–ハンマ–”	破坏15台ヴァンバイア
06	技能“アグレッサ–”	破坏10台ショットマン
07	技能“ATKボ–ナス”	破坏15台コ–ンヘッド
08	技能“ヴォルカノン”强化为“ヴォルケイン”	使用技能“ヴォルカノン”破坏5台スバイダ–
09	获得画廊模式“ア–ト1”插画	破坏4台ゴ–ルデンド–ン
10	获得画廊模式原声	破坏8台ゴ–ルデンド–ン
11	获得画廊模式“ア–ト2”插画	破坏12台ゴ–ルデンド–ン

12	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	技能“イグニッション”	破坏ワイルドタ–キ–
14	技能“スタ–コメットG”	使用技能“スタ–コメット”破坏ペインキャリア
15	技能“リジェネレ–ト”强化	HP在50%以上完成任务
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常1”	击败EXTRA任务下的ミ–

STAGE5

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボ–ナス”	随故事进展
02	开启HUNT Mission	击倒ナフエ
03	被动技能“ATKボ–ナス”	破坏15台ブルバイタ–
04	技能“スタ–コメット”	破坏15台クロウラ–
05	技能“スタンスナイプ”强化为“G–1スナイプ”	破坏5台ガンナ–
06	技能“アブソリュ–ト0”	破坏20台ミニ・ラビット
07	被动技能“DEFボ–ナス”	破坏15台ヘルスタンプ
08	技能“スタンスナイプ”强化为“イクサ・ブレ–ド”	使用技能“スタンスナイプ”破坏5台ピンク・クレイドル
09	–获得画廊模式“ア–ト1”插画	破坏3台ゴ–ルデンド–ン
10	–获得画廊模式原声	破坏6台ゴ–ルデンド–ン
11	–获得画廊模式“ア–ト2”插画	破坏9台ゴ–ルデンド–ン
12	–获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	技能“ヴォルテックス” 用技能“ヴォルケイン”	破坏5台ザハズダイス
14	技能“ジェノサイド”	用技能“イクサ・ブレ–ド”破坏5台カブトマッシャ–
15	技能“フォトンシャワ–”	用技能“バ–ストショット”破坏5台カブトガンナ–
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常2”	击败EXTRA任务下的マズマ

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボ–ナス”	击败ザハ
02	开启通关要素、HUNT Mission	击败WRS
03	获得画廊模式“ア–ト1”插画	破坏3台ゴ–ルデンド–ン
04	获得画廊模式原声	破坏6台ゴ–ルデンド–ン
05	获得画廊模式“ア–ト2”插画	破坏9台ゴ–ルデンド–ン
06	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
07	武器“ダインハルコン”	完成所有HUNT任务
08	服装“ム–ン・ラビット”	破坏所有的ゴ–ルデンド–ン
09	追加任务“追记，10月24日”	完成PSS的三个EXTRA任务
10	开启β结局	参考后面的“β结局之路”
11	追加任务“追记，気まぐれな彼女”	完成ナナ的三个EXTRA任务
12	技能“ステルス”	全部“最终决战”任务获得胜利
13	武器“ハイペリオン”	消灭所有的外星人
14	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常3”	完成11战绩
15	服装“プ–ルサイド”	BRS等级达到50
16	画廊“スペシャル”	获得所有战绩

回复点

游戏中有两种回复点，其中蓝色回复点不限回复次数，而且还是游戏的记录点；而黄色的记录点则只能回复一次HP，多在后期没有蓝色回复点的地方时使用。



消耗道具

消耗道具可以在BRS战斗中提供回复、状态解除以及各种增益效果，按L键呼出道具栏后进行使用。体力回复类的道具可以通过击倒敌人或捡取物品箱获得，至于其余类型的道具大部分是透过物品箱捡取。注意每种道具都存在持有数量上限，若超过上限，再次捡取数量也不会改变。



效果一览

名前	效果
リペアラ−200	回复200HP
リペアラ−500	回复500HP
リペアラ−800	回复800HP
リペアラ−1000	回复1000HP
リペアラ−1500	回复1500HP
ナノリペア50%	回复50%的HP
ナノリペア100%	回复100%的HP
△チャ−ジ	结束△键技能的冷却
□チャ−ジ	结束□键技能的冷却
○チャ−ジ	结束○键技能的冷却
×チャ−ジ	结束×键技能的冷却
MAXチャ−ジ	结束所有技能的冷却
ボディクーラ−	解除过热状态
レストアシッド	消除アシッド状态
レストスポイル	消除スポイル状态
レストバインド	消除バインド状态
レストシ−ル	消除シ−ル状态
レストバッド	消除所有异常状态
ATKブ−スト	ATK上升
DEFブ−スト	DEF上升

装备品

随着游戏情节推进以及完成特定战绩，会开启相应的装备品，其中分为武器和服饰两种。武器可以提高攻击力；而除了初期服装外，其余的服装均为回避时降低发热量。可以在目录菜单的道具（ITEM）选项中进行更换。

武器一览

名称	攻击力	连发数
ロックキャノン	15	6
ブル−スクエア	25	7
ダインハルコン	50	8
ハイペリオン	60	8

服饰

名称	作用说明
ノ−マルス−ツ	初期装备
ロスト・オ−ル	降低回避动作的发热量
ブ−スタ−ユニット	
スク−ルガ−ル	
プ−ルサイド	
ム−ン・ラビット	

故事流程攻略



每个任务均列出了可激活的战绩序号，而其中的任务要求以及奖励玩家可以直接查阅系统详解中的“全战绩索引”。攻略中的故事任务将会STORY作为标记，一周目的游戏选项并不影响故事的结局，全部故事任务完成后即可通关。每当完成一个大关的所有故事任务，就会开放相应的自由狩猎（フリーハンティング）任务，并以“HUNT”作为任务类型标记，这些任务的基本目的是破坏隐藏在场景各处的ゴールデンドーン，以累积相应的战绩。

角色简介



BRS（黑岩射手）

人类为对抗外星人侵略而制造的最终兵器，讽刺地是她在地球仅剩12人时才觉醒。



罗斯格鲁

军需企业“达达里奥·尼克斯特”组织的精锐部队“UEF·PSS”的一员，负责BRS的整备等工作，性格随和友善。



霍布斯

PSS的一员，性格刚烈，典型的硬汉。



马里昂

UEF基地司令长，经常要求PSP队员执行看似不可能的任务，被队员戏称为“乱来司长”。



娜娜

在BRS诞生过程中量产的7位实验型克隆体的幸存者。



吉普桑

开发与培育BRS的博士，早已身故，游戏中只作为记忆在BRS的脑海里出现。



美

使用镰刀的蓝色使者，性格开朗。操着一口西班牙语。



玛兹玛

使用大剑的红色使者。对人类的电影文化颇为感兴趣，可以自由操着火焰。



希兹&迦梨

双胞胎组成的黄色使者。只有希兹才能听懂迦梨如野兽般的叫声。



里里奥

使用机械弓的绿色使者。与蓝色使者的美有着特别的关系。



娜菲

操控如兔耳搬机械的紫色使者，少女的外表下有着残酷的一面。



辛古·拉布

达达里奥·尼克斯特的形象代言人，让BRS第一眼就觉得似曾相似，如今生死不明。



沙哈

A级外星人之王的黑色使者，举止成熟而稳重，对总督忠心不二。



游戏刚开始是基本操作的学习关，在这里玩家会学习最基本的战斗操作，击败巨型机械后。BRS凝望着远处回眸一笑的WRS，一名少女拯救地球的故事随即揭开序幕。

镜头转到破败的城市，PSS的士兵们正在用机枪对庞大的外星侵略者进行垂死挣扎，一名为罗斯格鲁（ロスコル）的在企图唤醒装甲车内的少女，然而无论他怎么努力，装甲车显示少女数据的电脑依然毫无反应。面对外星机械的进攻，同伴一个又一个地倒下，一旁劝说罗斯格鲁的霍布斯（フォボス）冷冷地说道：“地球剩下的人类还有12人。”之后推开了罗斯格鲁，举起右手的机枪，朝着装甲车乱扫

“快给我起来！”这时装甲车发生强烈的震动，内部似乎受到何种的冲击，车顶的铁板突然扭曲并飞上半空。只见车内出现一名黑发少女，少女渐渐张开如同幽火般的蓝色眼瞳，无机质的表情与车旁的两人形成鲜明的对比。这时敌人突破了最后的防线，装甲车与众人的面前，士兵们都举起了机枪向前方的敌群进行扫射，“九死一生”四个字这刻在他们的脑海里。这时少女打开车厢的另一个铁盖，盖后是一把差不多少女两倍身形的手持炮，然而少女却一如以往、面无表情地举起大炮，犹如幽蓝色的魅影般从车厢中挑起。BRS——黑岩射手正式觉醒。

要点：学习关后第一场战斗，这时BRS无法进行回避动作，敌方攻击时进行防御，然后对敌人射击即可，无难度可言。

BRS的强大性能让众人们为之震惊，然而刚觉醒的BRS就连队员们谁是敌是友也无法分辨，让众人捏一把冷汗。这时BRS看着残破高楼上的一张少女的广告版，不自觉地问："她是谁？"

霍布斯回答说："不知道吗？她是达达里奥·尼克斯特（ダダリオ・ネクスト）公司的形象代言、辛古·拉布（シング・ラブ）"。随后，指挥部的通信下达命令要求众人前往指定地点回合。这时敌人再次来袭，霍布斯决定先行撤退，BRS突然回想起犹如幼年般的片段：一名慈祥博士，留给小女孩后熊玩偶的记忆……此时BRS被霍布斯的叫唤再次惊醒，众人各自介绍后，战斗再次展开。

STAGE 1 SAN FRANCISCO 旧金山

BRS随意就把敌人消灭得一干二净，PSS成员大受鼓舞，这时一个红色的巨大机械突然出现，众人本应放心交给BRS时却发现BRS不为所动。

又两位成员付出了生命，众人好不容易打倒了巨型机械,愤怒的霍布斯质问BRS为何不击退敌人，然而BRS却因敌方没有攻击自己而判断其并非敌人。正当罗斯格鲁与BRS说道"同伴的敌人也是你的敌人"时，BRS脑海里再度浮现与博士的对话。"嗯"了一声后轻轻点下了头。

物品箱列表

箱内物品	所在区域
リペアラ-200	ROOT 175
リペアラ-500	THE CENTER OF TOWN
ボディクーラー	ROOT 00
リペアラ-500	TORSOINTERSECTION
被动技能"ファターケア"	BAY DRIVE NORTH
リペアラ-500	STAR STREET

STORY Mission 最终兵器的觉醒（最终兵器の目覚め）

推荐等级	LV01
完成条件	敌方机械全灭
激活战绩	01、04

要点：游戏的首轮任务，敌人都不算强，期间BRS会因完成战绩而学会回避动作。先破坏6台イーダー，然后前往回复点，再破坏3台ホーネット后对付以红色机械"ウォリアー"为首的敌群即可完成任务，最后的战斗注意敌方会一同攻击，应及时防御或回避，否则一次可能被扣掉大半HP。

STORY Mission 破坏杰尼斯塔（ジェネシータの破坏）

推荐等级	LV04
完成条件	破坏ジェネシータ
激活战绩	05

要点：根据路上的指示一路前进并消灭路上杂兵，中间会有一只较大的敌人ジャンボペッド挡在前路，成功破坏后，其背后的屏障就会破坏。目标敌人左手边是回复点，玩家可以在这里做好准备，另外旁边还有一个箱子。ジェネシータ会不断召唤杂兵イーダー，因此只要先破坏ジェネシータ，随后就会十分轻松。

STORY Mission 确保脱离路线（脱出ルールを确保せよ）

推荐等级	LV05
完成条件	到达トルゾ・ドタイプ
激活战绩	06

要点：刚开始朝左边瓦砾出现动作提示点，BRS就会跳到倒塌楼层上，往有敌人的楼层方向再按○键就能下来。清理敌兵后会进入一段很长的路，直到尽头玩家会看见前方左右都有紫色的箱子，破坏右边的紫箱可以开启一个黄色回复点；而前方左的紫箱背后是敌人和物品箱，稍微向前会看见回复点和右边的BOSS，战前不妨做好记录。BOSS为之前剧情出现的巨大红色机械"ビッグマウス"，其攻击有两种方式，一种是远距离炮击，被击中（不论防御还是直接命中）都会造成一段时间无法移动，动作特征是闪烁后头部微微后倾，这时回避即可；第二种是利用其头部进行撞击，BRS的防御指在此攻击面前形同虚设，其准备动作两前腿立在地面，头部朝上，这时玩家应立即回避。



击败守在门前的ボディクーラー后，却发现大门无法打开，人类花费600万美元用于抵御外星敌人的铜墙铁壁如今却成为人类的障碍，这是何等讽刺的事情。虽然无法打开大门，但指挥部一边的司令长却强制命令把门打开，无奈之下众人只好绕圈子从其他地方寻找入口。

STORY Mission

续·确保脱离路
（续·脱出ルールを确保せよ）

推荐等级	LV07
完成条件	到达大门后面
激活战绩	07、08

要点：跟随场景的箭头指示返回至倒塌楼层前，然后朝新开放的斜坡道前进。路上会有如车轮一样的红色机械“ウィール”，其攻击方式为靠近后发射六连炮弹，当滚到BRS面前时玩家可进行防御或回避，不过其攻击力较低，即使玩家扛着打也没什么问题。全部破坏后前方的障碍就会解除，过了斜坡直走，在屏障之前左边有个断楼层可以跳上去，上面的物品箱中可以捡到被动技能“ファターケア”，不要错过。前方的屏障出现绿色的新敌人“チキン”，其攻击方式只有一种：在蓄力后朝我方突进并进行多段的旋转踢，回避时机为其蓄力的光芒消失至突进这段时间。击败チキン后屏障打开，进入下一个街道，前往转弯位有物品箱以及敌方的ジエネシータ，破坏后ジエネシータ这一带就不会有杂兵刷新了。从左方下去后会有一道新的屏障，守在这里的是两台ウィール和一台チキン，不过这里的チキン不会蓄力攻击，只会靠近时用腿扫BRS，当其身体闪烁时回避即可。全部破坏后屏障打开，前方不远就是终点。

几经辛苦BRS来到了门后，但由于没有电力，大门也无法打开。众人只好想别的方法打开大门。



STORY Mission

打开CG大门
（CGゲードを开放せよ）

推荐等级	LV08
完成条件	对位于四处的电缆进行连接
激活战绩	07、08

要点：为了恢复电力，重新打开大门，PSS成员们需要BRS寻找其周围的4个电缆并重新接驳，路上的敌人大多是イーダー和ジャンボペッド。第一个位于BAY AREA刚开始的记录点旁边；第二个在前面右手倒塌楼层上；下来前进到SF PORTAL，两个ジャンボペッド的右边有一个黄色回复点，继续前进至左边的倒塌楼层上找到第三个；继续往上跳右边找到第四个。四个电缆全部连接完成后返回大门，大门成功打开。

大门打开后霍布斯驾驶装甲车前来会合。这时BRS发现一名谜之少女，然而相遇后敌我不分的BRS遭到谜之少女的袭击，幸好路经的霍布斯赶到并帮助BRS解围。

谜之少女说道：“放心，我不会杀了你的，如果你是那个格蕾的话，我估计反而会被杀掉吧，不过难得遇上，不如把你弄得半死怎么样”。战斗一触即发。

BOSS

外星使者 美（ミー）

行动方式与对策

近身攻击：远距离时身体闪烁后迅速突进展开攻击，闪速并两手把武器置于后面时回避和防御均可；剩余一管HP后配合ラウドネス会演变为二两击。

远程攻击：三波剑气向BRS飞去，其单手扬起武器、喊出对白并闪烁时回避。

ラウドネス：一段时间内攻击力上升。

クアトロバニッシュ：挥转武器并从头上召唤四个黑色球体向BRS飞去，威力不低，需要看准球体依次连续回避；召唤球体期间玩家可以进行射击，但若攻击次数过多会因过热的危险无法连续回避，球体飞来时就只能防御了。

ダンスマカブル：剩余一管HP后的新攻击。从两个方向依次挥出巨大的剑气，循环4次，玩家要根据剑气的方向连续回避。全部成功回避会产生较高的热量，但不至于过热。

要点

美（ミー）的攻击大开大合，每次出招前或出招后都会出现较大硬直，这些时间都是BRS展开攻击的好时间。依靠技能リジエネレート以及ディフエンサー，并看准时机进行回避，即使打持久战也不是问题。最后玩家要不断按○键盘，直至下面的蓝色槽涨满，之后便可获得胜利。

“里里奥……快点……来吧”，敌不过BRS的美应声倒下。这时BRS眼前出现巨大的黑色机械，黑色机械抱起美后便离开了战场。而PSS众人也被BRS强大的实力所折服。而另外一边，几名外星使者得知美的死讯，在震惊之余也开始各自下一步的行动：其中一名叫“里里奥（リリオ）”的绿色外星使者决定前往对美进行名为涅布雷德（ネブレイド）的行动，从对话中透露出里里奥与美有着不一般的关系；紫色与黑色的使者则对这次“グレイ（格蕾）”的实力感到意外，而黄色的使者则对这名“总督”的人物提出了疑问，然而在一阵强大的震慑力下很快就收回了异议；而红色的使者亦准备出动，似乎他与总督定下了某种约定：只要能够带回那个被称为“白（ホワイト）”的格蕾，就能够获得这个地球……

HUNT Misson

推荐等级	—
完成条件	击败最深处的BOSS
激活战绩	09、10、11、12
ゴールデンドーン数	15

要点：将STAGE1从头到尾连贯在一起的HUNT关，注意这里没有记录点，因此一旦死亡就要重新挑战，之前激活的黄色回复点在这里可以回复体力，要多多利用。战绩09～12都是要求消灭金色的杂兵“ゴールデンド－ン”，玩家可以参照附图的黄色标记寻找，注意中间越过倒塌楼层的区域，ゴールデンド－ン在跳过对面后的右后方；而BOSS处的那台需要跳上左边倒塌楼层寻找。美的打法与任务“CGゲ－ドを开放せよ”完全相同，将其击败后完成任务。



STAGE 2 NEW YORK CITY 纽约

物品箱列表

箱内物品	所在区域
MAXチャ－ジ	WBE TUNE ENTRANCE
コケットスタ－タ	WBE TUNE ENTRANCE
リペアラ－800	MANHATTAN 3RD RVE
マックスアップ	MANHATTAN EAST END
リペアラ－1000	STATUS BUILDING
ボディク－ラ－	STATUS BUILDING

来到基地，PSS众人为死去的同胞进行祈祷后，罗斯格鲁开始向BRS逐一介绍成员们。之后基地司长福坦卡·马里昂（フタンカ·マリオン）向BRS说明目前地球的情况，然后便带上霍布斯讨论下一个作战方案。在这短暂的休息时间中，罗斯格鲁希望BRS能与众人打好关系，希望她能与周围的成员逐一对话……

STORY Mission

与PSS交流

（PSSコミニュケ－ション）

推荐等级	–
完成条件	与PSS全成员进行对话
激活战绩	–

要点：没有战斗的一关，首先要与基地的其余7名成员进行对话。注意进入右边的WBE TUNE ENTRANCE后，绕过瓦砾的背面有个铁斜梯，走上高处有两个分岔路，两分岔路的尽头分别可以获得技能“コケットスタ－タ”，以及MAXチャ－ジ。全部对话完毕后返回与罗斯格鲁对话并获得“クリスのヘルマット”，然后与刚进入的WBE TUNE ENTRANCE后左边的那位成员对话，最后再返回与罗斯格鲁完成任务。

稍作休息后，霍布斯前来与BRS传达马里昂师长的作战，这次要求BRS去吸引敌方，好让PSS成员前去回收BRS的专用飞行载具“布伦希尔特(ブリュンヒルデ)”。

STORY Mission

佯动作战Begin Ninja

（阳动作战ビギ－·ニンジャ）

推荐等级	LV09
完成条件	驾驶摩托移动到目的地，发射火炎弹吸引敌方
激活战绩	01、03、05、04

要点：之前禁止前进的道路如今已经开通，这里BRS将驾驶摩托“黑铁骑（ブラックト）”前进，玩家要利用左右键不断躲避周围的敌人，当与敌人贴近时画面上方会出现标志，这时迅速回避的话BRS就会将面前的敌人斩破，一定时间内破坏5个敌人就能够使用一次摩托的机枪对前方进行射击。注意摩托存在HP设定，损伤过于严重会导致任务失败。初期两波敌人都可以靠近破坏，但随后蜜蜂机械的ホ－ネット由于以射击攻击BRS，因此只能予以回避，应多在中间行驶，方便BRS往左或右边躲避。之后是障碍地形，这时画面上方会提示玩家往左或右回避，等待前方障碍靠近时进一步靠左或右，BRS的摩托就会驶上墙壁。插入一段对话后敌人再次出现，与第一、二波相似，只是敌人更加密集而已。最后黄色的ジャンボペッド会从上空向BRS袭击，用机枪往同一位置射击安全度过。来到目的地后分别往地面三个星标记放置火焰弹，期间会有新敌人出现。黄色机械“ブ－ツキャット”初期只会靠近腿扫，由于行动缓慢，玩家可以轻松躲过；其HP不足时会突击攻击，与之前チキン的攻击方式一致。至于球形的新杂兵“キュ－ブ”则以射击为攻击方式，回避时机需要在其闪烁完毕后，玩家回避时不能太快，还好攻击力很低。设置完所有火焰弹后还会出现ビッグマウス驻守关底，不过打法和之前没有变化。全灭敌人后完成任务。

“好像很高兴嘛……” 这时红色使者在高楼上注视着BRS的一举一动。



STORY Mission

佯动作战摩天大楼Camber

（阳动作战摩天大楼キャンバー）

推荐等级	LV11
完成条件	驾驶摩托移动到目的地，发射火炎弹吸引敌方
激活战绩	06、07

要点：依然是摩托任务。进入隧道前蓝色的ジャンボペッド会中途转换前进路线，不要过早预判。第二波黄色的ジャンボペッド从三个方向同时向BRS攻击，可以先驶到靠后敌人的路线上，等待其从高空攻击BRS时往靠前敌人的路线上转移即可。注意新增的红色ジャンボペッド在最后转移路线，切勿过早转移路线。再过完一段路障后是一批车轮形态的“ウィ–ル”，由于红色和黄色的移动有所不相同，注意回避的时间差，危急时应用机枪解围。最后一段路黄色的ウィ–ル会并行前进，同样多驶到中间位置，方便转移到左右两侧。来到目的地后和之前一样，一边消灭敌人一边设置火焰弹。这里有个倒塌楼层可以上去，有一个黄色回复点以及技能“マックスアップ”的物品箱。绿色机械手掌的新敌人“ハンド”同时具有远程和近接攻击，但速度都较为缓慢，其身体闪光后回避就不会出现差错。期间会有敌人袭击摩托，需要及时上前保护。最后驻守的敌人依然是ビッグマウス，击破后完成任务。

“这种烟雾弹到底用来做什么，这些家畜也会佯动作战呀……”红色使者一边说着话，一边露出诡异的笑容。

STORY Mission

与布伦希尔特汇合

（ブリュンヒルデ合流せよ）

推荐等级	LV11
完成条件	到达目的地
激活战绩	02

要点：BRS需要前往汇合点，并且清除周围的敌人。一开始依然是摩托任务，由于有时间限制，停顿次数较多可能会导致失败，需要留意。第一波敌人十分密集，但路程并不长。第二波中途有蜜蜂形态的ホ–ネット对玩家进行射击，玩家要快速进行回避。之后隧道会出现左右摆动的ウィ–ル，红色只会转移一次路线，比较好回避；而蓝色的则会不断转移路线，要看准时间将其破坏，切勿预先回避。插入一段对话后会出现连续的蓝色ウィ–ル，可以根据它们的移动顺序回避一大部分，但往往最后会有一台朝反方向移动，当靠近BRS瞬间进行回避即可将其破坏。再次越过路障后是一段长窄道，虽然敌人较为频密，但由于不存在时间差的陷阱，基本没多大难度。到达目的地后出现大批敌人，驻守关底的大型敌人会不断靠近BRS然后自爆，玩家要在其靠近前全力地破坏，之后便完成任务。02战绩需要在本任务以及之前两个任务的摩托部分无伤通过才能完成，完成此任务后玩家可以返回之前的任务挑战战绩，以获取奖励的辅助技能“ヒ–トフリ–”。

任务进展得十分顺利，BRS正前往集合点与PSS众人会合，这时红色使者也差不多是时候采取出动……由于地面瓦砾过多导致布伦希尔特汇无法降落，BRS建议登上较为平坦的高楼上，并以此作为着落点。

STORY Mission

地上800m的刺客

（地上800mの刺客）

推荐等级	LV12
完成条件	到达目的地
激活战绩	02

要点：直上楼顶就会触发剧情并展开BOSS战。注意三楼的路障箱子需要将之前所有的敌人消灭才会解开。1楼右边有个物品箱，登上2楼出现强化版的蜜蜂机械“キラ–”，攻击力有所提高，其闪光与射击期间有较长的间隔，回避时不要过早。四楼有蓝、黄色回复点以及一个物品箱，可以在这里先记录做准备，然后登上楼顶迎接BOSS战。

登上楼顶的BRS被大批敌人所包围，这时红色使者出现在BRS的面前，BRS从他口中得知，自己在外星使者口中被称为的“格蕾”，是他们的“总督”引导人类所制造的克隆兵器。这时罗斯格鲁驾驶飞行载具布伦希尔特赶到了现场，并向BRS提醒她身边这位红色使者——玛兹玛是重要敌人，正当玛兹玛向布伦希尔特发起攻击时，迅速上前的BRS共挡下了攻击。从对话中玛兹玛发现，BRS与一般的格蕾有所不同，决定对BRS进行确认，倘若是总督寻找的“白”，则留下BRS一命，但若是普通的格蕾或者其他东西，便对BRS进行涅布雷德（以下简称“吞噬”）——将对手吞噬，并继承其全部能力和记忆！

BOSS

外星使者 玛兹玛

（マズマ）

行动方式与对策

射击：举起大剑指向BRS发射火球，举起剑时就是回避的时间。

近身刺击：以类似瞬移的行动方式一点一点靠近BRS，当站在BRS面前后会迅速用剑进行刺击，站在BRS旁边时迅速回避或防御即可。剩余一管HP并配合バックドラフト会演变为三段斩。

バックドラフト：一段时间攻击力上升。

分身：召唤一个分身，HP相对较少，会使用射击和近身刺击，与真身展开的协力攻击会导致BRS无法正常回避，应优先将分身打倒。

ビッグスナイプ：瞬发攻击技能，聚集能量高速打向BRS，尽管射速极快，但依然可以回避，防御也不会承受过大的伤害。

远程刺击：剩余一管HP后的新增动作，全身闪光并将剑置于后面，然后用剑尖向BRS射出2段判定的激光，其摆出架势后是回避时机。

マッドストライク：瞬发攻击技能，以分身展开多段攻击，推荐防御应对。

要点

由于玛兹玛的移动方式可以回避射击，玩家攻击时机多在其攻击完毕之后。后半段战斗配合分身使出**マッドストライク**会严重阻碍玩家的回避行动，因此分身存在的时候应用防御应对。玛兹玛的HP并不多，加上其攻击较为猛烈，战线时间不宜拖得太长，利用技能**スキルブ–スト**提高下一个技能效果，再使用**チャ–ジショット**可以打掉他半管HP。最后同样以连按○键，让BRS一方的蓝色槽涨满后结束战局。

BRS与罗斯格鲁乘坐布伦希尔特离开，楼顶上两名黄色使者正遥望着BRS远去的天空。而这时地面上玛兹玛残骸与那位体型庞大的黄色使者的擦嘴动作，向镜头暗示着残酷的一幕刚刚结束——玛兹玛遭到吞噬。看来她们将会是BRS下一次遇到的使者……而另一边，BRS在与罗斯格鲁的对话中，露出了少有的笑容，看来BRS在与人交流的过程中，内心出现了微妙的变化。同时尽管罗斯格鲁进行掩饰，BRS也似乎意识到自己与人类不同之处。这时马里昂师长发出了生还者的搜救命令，BRS要前往下一个舞台——俄罗斯。

HUNT Misson

推荐等级	–
完成条件	击败最深处的BOSS
激活战绩	09、10、11
ゴ–ルデンド–ン数	14

要点：WBE TUNE ENTRANCE区域已经有7台ゴ–ルデンド–ン，收集战绩的同学要注意。由于三个摩托任务都在这里出现，因此流程较为漫长，摩托任务中间的两个区域玩家可以不清理敌人而直接乘坐摩托离开。完成三个摩托任务后来到MANHATTAN EAST END，在禁止通行标记的下面有一台ゴ–ルデンド–ン，另外两个位于BOSS战前的高楼低，最后两个位于BOSS之前的两层，很容易就发现得到。**マズマ**的打法和之前一样，将其击败后完成任务。



MOSCOW 莫斯科

物品箱列表

箱内物品	所在区域
被动技能“SIXポケット”	SNOWY ROADS
ボディクーラ–	SNOWY FIELDS
リペアラ–500	WEST END OF FIELDS
リペアラ–500	EAST END OF FIELDS
被动技能“ジャストガ–ド”	TRACES

“那桩事，你考虑好么吗？”

“放弃吧，不觉得很愚蠢么？就算成功也只是一段时间罢了。”

“有能力差距的话，只要对那个进行吞噬的话应该可以克服的。”

“格蕾是不完全的复制体，不可能同等的，就算那是‘白’也不行。”

……

名为娜菲（ナフエ）的紫色使者发起的建议遭到黑色使者的否决，似乎使者们也有着各自的目的。而另一边，罗斯格鲁在与BRS闲谈的过程中又露出了破绽，在BRS的察觉并要求下，罗斯格鲁道出了BRS的真正由来：

在过去一项名为ACC的克隆技术因各种原因湮没在黑暗之中，这项技术可以将对克隆人进行运动能力强化，培育等同于18岁士兵的克隆人只需半年就能完成，而这些被强化的克隆人则被称为生物武装。这项技术后来因外星人战争而重新提上议程，而BRS就是ACC技术诞生的产物。至于BRS的复制原型，就是那位让BRS似曾相识的女性——辛古·拉布（シング·ラブ）。至于为何选择辛古·拉布，至今依然是个谜团，而知情人士如及吉普桑博士等人也早已死亡。

◎到达了莫斯科，霍布斯向两人报告称生还者可能是地球上最后一名女性，这是罗斯格鲁表现出异常的兴奋，而另一边的BRS却流露出异样的表情，难道是嫉妒？最后罗斯格鲁留在布伦希尔特进行通信指导，BRS则降落到地面进行搜索。同时霍布斯身处的空中战舰ドラゴン似乎受到了敌人的袭击……



STORY Mission

地球最后的女性在哪里?
（地球最后の女性はどこに？）

推荐等级	LV13
完成条件	到达冰河
激活战绩	02、04、05

要点：新增的敌方机械“バイター”和“ヘヴィギア”分别为之前イ-ダ-和ウィ-ル的强化版，行动方式完全相同，其中ヘヴィギア的射击会对BRS造成硬直。注意在第二个场景“SNOWY ROADS”，另一条路尽头的物品箱可以捡取被动技能“SIXポケット”。驻守在下一个场景屏障前方的是黄色的蜘蛛型机械——スモ-カ-，其原地旋转会卷起风沙，一段时间内BRS无法自动锁定目标，身体闪烁后会射出绿色炮弹，发射时机不算太快；此外其向前S移动期间还可能对BRS进行子弹射击，移动途中停下来就是准备射击动作，若配合绿色炮弹会因发射时间不同导致难以回避，幸好攻击力都不高，过于靠近时又回跳回远处。将スモ-カ-击倒后屏障打开，进入下一个场景将完成任务。

路上因电波干扰，BRS无法与罗斯格鲁取得联系，这时BRS需要寻找类似干扰通信的机械并对其破坏。此时从远处监视着BRS一举一动的黄色双子使者，突然察觉到娜菲也来到这里。为尽快恢复正常通信，

STORY Mission

恢复罗斯格鲁的通信
（ロスコルの通信を回復せよ）

推荐等级	LV14
完成条件	破坏干扰通信的机械
激活战绩	06、07

要点：任务开始左边的红箱后是黄色回复点，跳过右边的冰块则为前进的方向。进入下一个区域前触发对话，粉红兔耳般的干扰通信机械“ミニ-・ラビット”就会出现。虽然干扰机械只会用射击，但威力很高，其闪烁后的射击时机也不太好掌握，不习惯回避的玩家可以先进行防御，等待抵挡第一发子弹的瞬间立即回避并反击即可。进入下一区域发现在雪地上有油迹，跟随油迹和指示标即可找到干扰机械的位置，如果走反路的话会在区域中无限循环。路上有不少グリンピ-ス，还有会不断召唤它的机械设施“ジェネレ-タ”以及蜘蛛型机械スモ-カ-。跟随油迹进入任务置顶区域，会有红色钻头机械ビッグマウス的强化版——マガマウス守在屏障前面，强化版在近战时会新增横扫动作“なぎ払う”，当其头部朝左摆时玩家就要迅速回避了，但是即使成功回避，有时候也会被其大范围的横扫波及，不过伤害相比直接命中或防御要轻微得多。击败マガマウス后干扰机械就会现身，注意背后还有一个物品箱捡取。战胜干扰机械后其又再次逃跑，返回并随油迹来到另一边，再次破坏マガマウス并解除屏障后发现干扰机械，然而击败后其又再次逃走，再次跟随油迹回到任务开始的区域，将其击倒后完成任务。

击倒干扰机械后，BRS与罗斯格鲁的通信再次恢复，然而罗斯格鲁在通信中却不时出现奇怪的声音，不知道那边发生什么事，而下一步两人将要寻找求救信号的发信源。而另一边娜菲在从远处监视着BRS，因其干扰失败告终，如今也只好继续进行观察。

STORY Mission

前往求救发信源!
（救難信号の発信源へ！）

推荐等级	LV15
完成条件	到达发信源位置
激活战绩	08

要点：几乎纯跑路的任务，进入中间区域后，依照画面的指示前进并靠近路上的集装箱向就会触发剧情，一直前进就能够到达上方区域，插入一段剧情后继续跟随画面的方向指示寻找新的集装箱，最终来到一个小屋面前完成任务。

搜寻的途中BRS与罗斯格鲁失去了联络，这时马里昂师长突然与BRS进行通信，并告诉她一些关于自己在过去参与天绝物种数据化保存——“诺亚计划”的事情，正当说起他如何记录北极熊的数据时。途中司令长与霍布斯再次遭遇敌人的进攻，之后便失去了联络。随后BRS再次与罗斯格鲁取得了联系，在罗斯格鲁的通信指导下，任务继续进行。在不断追踪之下BRS来到了发信源——一个小木屋，BRS进入后，发现桌面上摆放着一个发信机，内容是：“请求救助……我是娜娜・格蕾（ナナ・グレイ），请问有谁听见吗？”。走出屋子的BRS报告室内的情况，抬头却发现，布伦希尔特身边竟然是着火的ドラゴン。随着BRS手举向天上，画面一片漆黑……而另一边，带眼镜的黄色使者希兹（シズ）”正在等待娜菲的出现，然而旁边的黄色使者却报告娜菲的气息再一次消失。

STORY Mission

紧急事态
（クリティカル・トラブル）

推荐等级	LV16
完成条件	到达目的地
激活战绩	—

要点：沿着指示寻找PSS的成员，只见ドラゴン的部件已经散落在白茫茫的雪地中。该区域右边有一个装有技能“ジャストガ-ド”的物品箱，对以防御为主的同学颇有帮助。另外这里出现黑色机械的新敌人“ジョン・ド-”，初期攻击方式为近身挥斩，玩家心算其瞬移第三次到BRS面前的瞬间回避即可。HP不足时会远距离用激光射向BRS，威力较高，回避时机为蓄力声音结束的瞬间。一边杀敌一边前进，来到蓝色回复点前击败守在屏障前ジョン・ド-后，之前击倒ジョン・ド-的数目已经足够获得08战绩的奖励，装备其奖励技能“ブレ-ドキル”为后面的BOSS战做准备吧。

来到ドラゴン的坠落点，现场触目惊心，PSS成员们倒在雪地上，此时体型庞大的黄色使者突然向BRS迎面一拳，幸好另一位黄色使者希兹将这名为“迦梨（カ-リ-）”的庞然大物挡拦下来。“要不要和同伴们做个告别？我会等你的。”希兹向BRS示意见同伴们最后一面。

BRS跑到奄奄一息的霍布斯身边，霍布斯把罗斯格鲁交托给BRS后就永远地闭上了眼睛；而另一边，躺在雪地上的马里昂师长继续与BRS讲述之前的故事：之前诺亚计划所获得的生物数据，如今已被外星人所夺走，同时马里昂也告知BRS一个重要的情报——外星人似乎是依靠信息吞噬来延续生命的。马里昂希望BRS可以重新夺回这些资料，并一直守护着，最后凝望着酷似辛古·拉布的BRS，含笑却不瞑目地离开了人世。另一边，希兹和迦梨似乎知道娜菲企图将BRS据为己有，并打算将计就计，借给BRS时间与人类告别，让BRS跟随自己。

这时罗斯格鲁通信再次恢复，BRS在附近找到了雪地上的罗斯格鲁，原本还以为地球还幸存着最后一位男性，然而娜菲暗中放出的干扰机械，在一阵无情的激光下，BRS的面前只剩下罗斯格鲁掉在雪地上的罐头。如今BRS眼前剩下的只有敌人，她向希兹两人举起了炮头，尽管希兹解释这不是她所为，但也无法阻止BRS的愤怒和哀伤。

BOSS

外星使者 希兹&迦梨

（シズ&カ-リ-）

行动方式与对策

远程攻击：用光剑挥出多个闪电球飞向BRS，在远处挥起黄色光剑时回避即可。

近身攻击：左右移动突然靠近BRS进行多段斩击，威力很高，不过回避时机也较易掌握，在其完全靠近BRS时回避即可。由于其攻击范围颇大，若过早回避可能会因回避距离不足而遭到剑尖的攻击判定。

天崩雷：用剑指向天空，过一段时间BRS身处的地面会出现白光，此时应及时回避。

スイ-トキャット：HP自动回复，效果甚微……

黄虎走驱：剩余一管HP时的新攻击，突进两段攻击，威力极大且不容易回避，推荐直接防御。

要点

比较轻松的一场BOSS战。希兹&迦梨的HP十分厚，靠单纯射击效率并不高，幸好其除了黄虎走驱有一定威胁性外，其余的攻击都很容易掌握回避时机。武器技能组合方面推荐以输出为主，以此缩短战线，即使期间受到较大伤害，使用高级的回复道具弥补即可。推荐技能スタンスナイプ+スキルブ-スト+ブレ-ドキル，一次可以给予接近2千多的伤害；另外スキルブ-スト+强化后的射击技能チャ-ジショット的组合攻击也有不俗的成效。

希兹对着娜菲的干扰机械求救，然而娜菲非但没有同意，还残忍地了结两人。BRS迅速抱着罗斯格鲁的罐头躲开激光的波及范围，留在雪地的就只剩下BRS的手持炮。逃离后的BRS衣服残破不堪，她从罐头里面拿出一个樱桃静静地吃下——“好吃”，味觉的反应让她感受到自己还是一个活生生的“人类”，然而此时懂得人类情感的BRS，身边已经一无所有……

STORY Mission

……………

推荐等级	—
完成条件	—
激活战绩	02
要点：纯剧情关，一路向前行即可，剧情完结后与娜娜对话并选择“もう、大丈夫”完成任务。	

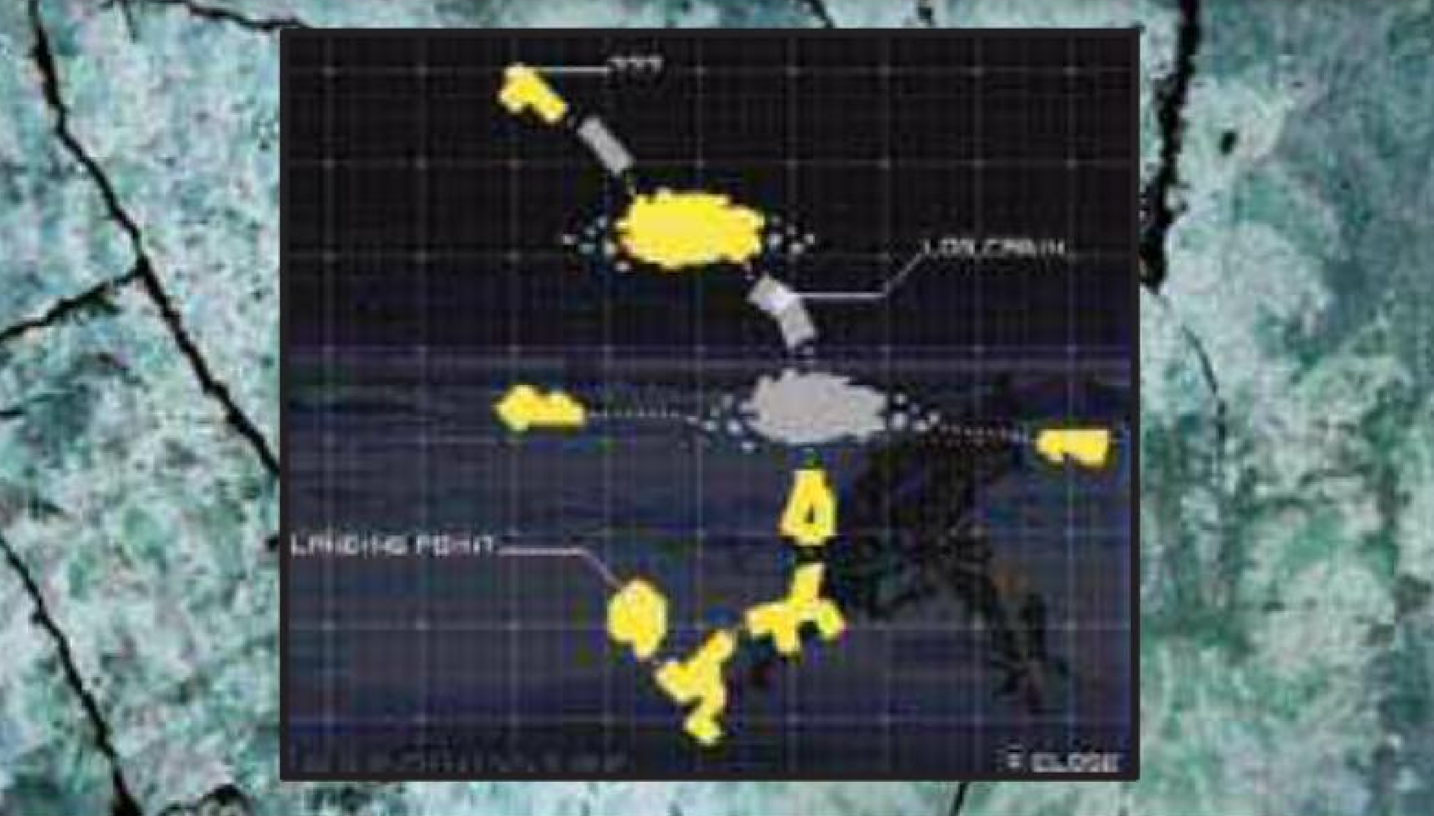
“马里昂师长，请回答”、“霍布斯，请回答”、“罗斯格鲁？肖明？阿雷克斯？波布？赫逊？克雷斯？迪欧？阿尔贝尔德？……”

负伤的BRS迷茫地走在风雪之中，无论她如何请求通信，这些熟悉的名字也无法再给予回复。绝望的BRS跪在雪地上，朝天空发出呐喊，朝着这片人类灭亡的天空发出悲伤的呐喊……

哭睡过去的BRS醒来，发现自己身处之前的小屋，旁边站着的正是PSS众人之前寻找的女性——娜娜·格蕾。然而娜娜并不是单纯的人类，而是BRS完成之前诞生的实验体克隆人。这时BRS回想起博士之前的话：自己曾有着许多姐姐，换句话说，娜娜算得上是自己惟一的亲人。娜娜希望BRS可以和她一起，前往可以与“妈妈——辛古·拉布”对话的地方。此时BRS再次回忆博士的话，似乎是那位辛古·拉布将庞大的技术授予给人类，而BRS真正的名字是——斯蒂拉（ステラ）。相对地，同为克隆人的由于是实验体，名字的娜娜也只是单纯的数字“7”的意思……稍作休息之后，BRS换上娜娜提供的新装备后，乘上娜娜的黑铁骑，开始前往寻找新的目标。

HUNT Misson

推荐等级	—
完成条件	—
激活战绩	09、10、11、12
ゴ-ルデンド-ン数	13
要点：在LOG CABIN区域之前，除SNOWSTORM外的6个区域各有1台，其后的TRACE区域有4台，BOSS所在的RUNIB OF FACTORY区域还有2台，虽然完成三个收集战绩只需9台，单消灭所有的ゴ-ルデンド-ン还有特别战绩奖励，因此还是全部找出来吧。敌兵和BOSS战术与之前完全相同，在此就不再详述了。	



STAGE 4 FUJI JUKAI 富士树海

物品箱一览

箱内物品	所在区域
リペアラ-1000	右下大区的下方的ENDS OF THE FOREST前
MAXチャ-ジ	右下大区的下方的ENDS OF THE FOREST
リペアラ-1000	右下大区的下方的ENDS OF THE FOREST
リペアラ-1000	右下大区的中央的PATHS OF THE FOREST
ナノリペア100%	右下大区的右方ENDS OF THE FOREST
リペアラ-500	右下大区的左上的ENDS OF THE FOREST
ボディクーラ-	右下大区的左下的ENDS OF THE FOREST
被动技能“トレジャ-ハント”	右下大区的左下ENDS OF THE FOREST
被动技能“アフタ-ケア+”	上方大区右上方ENDS OF THE FOREST
リペアラ-1000	上方大区右下的ENDS OF THE FOREST
ボディクーラ-	左上大区的ENDS OF THE FOREST

来到富士树海，娜纳告知在这里设有UEF的极东基地，而其中有和辛古·拉布进行通信的コンソ-ル，现在BRS需要前往树海中寻找UEF基地的入口

STORY Mission

探索树海、到妈妈的身边
（树海搜索、ママのもとへ）

推荐等级	LV17
完成条件	敌全灭
激活战绩	04

要点：跟随指示前进到树海内触发剧情，之后玩家共要清除7批バクスタ-，这些新敌人相比之前的バイタ-HP更厚一点，而且还会突进攻击，不过由于速度很慢，依然没什么威胁。场景左右各有一个物品箱，左边需要滑进倒树后面。消灭3批敌人后回到之前的路上消灭剩余敌人，其中红色蜜蜂形态的机械“ヴェスプ”除了会连射攻击外，还加入激光射击，出现蓄力动作时就是回避时机。7批敌人全部消灭后完成任务。

由于不能被敌人发现UEF基地的位置，因此发现BRS的敌人都要全部消灭，消灭周围的敌人后，BRS回到娜娜身边，再次寻找基地的入口。

STORY Mission

娜娜、模糊的记忆
（ナナ、曖昧な記憶）

推荐等级	LV18
完成条件	与ナナ到达目的地
激活战绩	05、06、07、08

要点：流程较长的一话。进入之前禁止前进的区域。娜娜询问左右并不会影响流程。地图右边有一个屏障点，这里新敌人是ジャンボペッド强化版“コ-ンヘッド”，会从远程跳上高空再袭击BRS，威力比较高，不过并不难回避，注意旁边的バクスタ-会大量刷新，因此先解决コ-ンヘッド会比较好。娜娜第二次问路的地方，右边尽头会触发剧情，左路的新敌人“ヴァンバイア”和“ショットマン”都是之前敌人的强化版，其中ショットマン加入了防御动作。左上尽头有一个黄色回复点和物品箱，在第三个问路处有蓝色回复点，之后跟随娜娜往中间前进。路上发现敌方屏障，守关的是红色的巨型机械“ダブルヘッド”，HP非常高，不过只会远程攻击，右手会发射多段散弹，见其抬起手时回避即可；而左手会放出跟踪能量球，能量球飞行速度很慢，但威力很高，回避时机为能量球即将贴近BRS的瞬间。继续前进会再询问方向，左行尽头有一个物品箱和黄色回复点，右下出现绿色蜘蛛机械“スパイダ-”，其炮弹射击会导致BRS进入“アシット状态”而持续伤害，注意用技能ヴォルカノン将其破坏可以激活08战绩。在前方破坏敌方屏障后前进，因触发剧情而返回原路，继续按照地图方向朝目的地前进后会再出现问路，右边深处可以捡取技能“トレジャ-ハント”的道具箱，返回左边前进触发事件，再次击倒ダブルヘッド后完成任务。

来到树海深处，娜娜与BRS坐在河流边小息一会儿。一般格蕾的记忆容量有限，所以即使曾予定分配到这片树海的娜娜，随着时间流逝也渐渐遗忘了路线，相反BRS却没有这一现象，而最近娜娜的记忆障碍现象更是越趋严重。这时一台ダブルヘッド前来袭击娜娜，虽然BRS成功将其击败，但被救的娜娜却因情绪低落而离开。为了更有效率地找到基地入口，最终娜娜建议两人分开头行动。路上突然发生强烈的震动，似乎是敌方把ジェネレ-タ投落到树海中，BRS需要前往将其破坏。



STORY Mission

分开行动与来访者
（別行動と来訪者）

推荐等级	LV20
完成条件	破坏ジェネレ–タ
激活战绩	01、03

要点：前进一个区域后触发剧情，BRS需要破坏设置在树海中的两台ジェネレ–タ，玩家可以从地图查看目标的所在区域。在ジェネレ–タ未全部破坏前，场景就会不断刷新ヴェスプ，由于其HP较少，使用技能ヴォ–ハンマ–扫全场可以减轻不少负担。在最上方十字路口右侧的区域有一个黄色回复点，右上方尽头可以捡取技能“アフタ–ケア+”消灭两个ジェネレ–タ后地图上方再出现一个。全部破坏后完成任务。

消灭所有敌人后，通信另一边的娜娜突然发出叫声。另一边，绿色使者里里奥察觉到有BRS和娜娜这两台格蓄来到了树海，并打算为美报仇。

STORY Mission

失去你・难忘你
（ロストユ–・ミスユ–）

推荐等级	LV22
完成条件	救出ナナ
激活战绩	02

要点：BRS需要在10分钟之内到达地图的最右下方，由于战斗时间都会被计算其中，因此要尽量避免战斗。留意中间有黑箱子障碍的区域，这里三批都要消灭，不然会无法前进。下方左侧的尽头没有物品箱，因此玩家不要进去浪费时间了，一直往下会看到守在屏障前的ダブルヘッド，将其破坏后到前方蓝色回复点记录以准备下个区域的小BOSS战。袭击娜娜的是新敌方机械マッシャ–。其突进时会使用バインド・アクア，虽然速度很慢，双手举起斧头时即可回避，不过一旦命中（包括防御），BRS将进入バインド状态，短时间内无法移动。其小跳到BRS面前使出二段斩范围十分大，即使开始成功回避也应立即进行防御，因为其很可能会转向BRS再次使用二段斩，战胜后完成任务。至于这里激活的02战绩，必须尽量避免所有非必要的战斗才能节省时间，躲避敌人最好的办法就是听见敌方的警报声后停下来，待其向BRS前进时迅速以90度躲开，然后向前奔跑即可摆脱。



虽然成功救出娜娜，但娜娜似乎还是一脸的不高兴，而BRS也只懂得不断说对不起。不过最后娜娜还是坦率地说出一声了“谢谢”。而另一边，里里奥已经逐渐接近两人，并且将同时发现两人行踪的机械消灭掉，似乎打算暗中亲自解决BRS与娜娜……

STORY Mission

妈妈与谎言与危险的陷阱
（ママと嘘と危険なワナ）

推荐等级	LV23
完成条件	到达目的地
激活战绩	–

要点：在前方分岔路的右边区域可以捡取物品箱，这里还有一台ジェネレ–タ，破坏后就不会被ヴェスプ骚扰了，将任务目的地区域前的屏障破坏掉后，在这里记录准备BOSS战。

路上娜娜想起了基地的方向，两人终于来到UEF的秘密基地，借助指纹识别，BRS成功与曾经和辛古・拉布进行通信的吉普桑系统（キブソンシステム）进行连接，然而同为格蓄的娜娜却连接中断，不公和悲观让娜娜十分沮丧。这时娜娜向BRS道出一个秘密：原来娜娜之前曾与外星使者希兹进行交易，将BRS带来这里以换取自由。同时作为原型的辛古・拉布，早已经成为了数据，以吉普桑系统漂浮在UEF的网络中。这时绿色使者里里奥突然出现，并告知两人其实辛古・拉布依然在等待着她的克隆体，娜娜希望里里奥带她前往见辛古・拉布时，里里奥突然从背后扣下了扳机，吞噬美的里里奥获得了美的能力和记忆，同时也继承了被BRS击败的美所留下的不甘，里里奥向BRS发起了进攻，BRS与外星使者的战斗再次展开。

BOSS

外星使者 里里奥
（リリオ）

行动方式与对策

机枪：一边移动一边用机枪连射，虽然攻击力很低，但由于没有准备动作，一般难以回避，对玩家会造成一定的干扰。

近身攻击：瞬间来到BRS的面前进行扫腿，出现的瞬间回避即可。

精神统一・阴：一定时间内行动力上升。

チャ–ジバレット：远距离的蓄力炮击，威力较高，难以依靠准备动作判断发射方向，幸好飞行速度不快，玩家可以先进行防御，待炮弹飞来的瞬间再回避。

ニンジャ・ニ–ドル：远距离射出毒镖，被击中的BRS进入中毒状态。发射前会一边说对白一边侧身举弓，没有チャ–ジバレット的蓄力光芒，可以在其对白完毕后约数0.5秒再回避。

旅团式エアコンカ–：往空中扫射机枪，每过一段时间就会从空中落下炮击，共4次。炮击无法防御，同时里里奥还可能追加近身攻击。不同于第三使者的天崩雷，地面没有明显的光芒，玩家要随时留意左上角的信息提示，当出现“天空より旅団式エアコンカ–が降り注ぐ”时。0.5秒后会落下炮击，玩家需要在这0.5秒的瞬间及时回避，如果没把握回避，也可以待消息出现时迅速回避两次，即使被击中也可以取消炮击造成的硬直。

原始的ジヤミング：剩余一管HP新增的技能。卷起沙尘，BRS一段时间内无法锁定。
旅团式エアコンカ-改：剩余一管HP时替换掉旅团式エアコンカ-的新技能，从空中连续发射6个带追踪效果的蓄力炮弹，飞行速度较慢，全部命中威力极大，玩家需看准炮弹靠近时进行三次回避，若没有把握的话可以采用先回避头两个，剩余的防御掉，通常会连续使用两次。

要点

里里奥的移动非常敏捷，经常会在BRS射击期间插入各种攻击，尤其旅团式エアコンカ-会影响BRS的攻击机会，因此应尽快消耗其第一管HP，而且剩余一管HP时，之前的旅团式エアコンカ-效果也会自然消失。最可观的输出方法依然是スタンスナイプ+スキルブ-スト+ブレ-ド キル,虽然里里奥在第二管HP时会用原始的ジヤミング导致BRS无法锁定，但本来对里里奥持续输出的时机就不多，索性耐心等待其效果消失再瞄准狙击更有效率。最后一个技能可以是リジエネレ-ト或トレイサ-ガン，一个省药，一个高命中辅助输出。最后依然是以连按○键的环节结束战斗。

“谁也不能……谁也不能把我们俩给吞噬掉！”

为了避免遭到其他使者对自己体内的美进行吞噬，里里奥决定自我摧毁。在闪光和暴风中，BRS又再次回想起与博士之间的对话：“你和那些许多的姐姐，都是我所珍爱的女儿，虽然和人们所说的亲子有所不同，但我对你们的爱和亲子之间是没有差异的，可惜她们都被带走了，为了让你诞生在这个世上，我才逼不得已这么做的，如果你遇上她们其中一个的话……”

醒来的BRS扶起倒地的娜娜，并告诉娜娜其实博士是很爱她们的，然而娜娜站起来后却用里里奥遗留下来的武器将BRS击晕，然后乘飞机离开。BRS又再次孤独一人，但此时此刻把觉醒时遇到的人和事全部记在脑海里的她，孤独而并不孤单。BRS架着娜娜留下的黑铁骑，朝着娜娜乘坐飞机的方向扬长而去。

HUNT Misson

推荐等级	—
完成条件	—
激活战绩	09、10、11、12
ゴ-ルデンド-ン数	14

要点：该任务区域众多，全部走一次非常费劲，玩家根据附图的黄色标记逐一寻找即可。除中间交汇处的A STREAM以及最右上角的ENDS OF THE FOREST两个区域各有两台ゴ-ルデンド-ン，其余标记区域各有一台，注意BOSS区域的那台位于进入基地前左边的石级背后，要仔细查找。虽然BOSS战之前没有区别，但由于任务期间不能记录，因此也不要轻敌。



STAGE 5 TOKYO 东京

物品箱一览

箱内物品	所在区域
リペアラ-1000	LIFT AREA
被动技能“アタックフリ-”	LIFT AREA
リペアラ-1000	THE CIECLE
ナノリペア100%	THE CIECLE后的GANGWAYS
被动技能“スウエイスリ-”	THE HALL

黑色使者与娜菲在基地看似悠闲地讨论着：

“哎呀，持续至今的消耗战呀。”

“我该怎么办呢？”

“现在也不迟，让我见一下你的忠诚心也不坏吧”

“不是已经迟了么？因为我夺走了总督的乐趣嘛，没祈求要原谅哦”

“总督想要的只是将自己吞噬而已，只要这目的达到了，之后也就不在意了”

“真的？”

“啊，我保证，快点去吧”……“总督，现在请稍微忍耐一下吧。”

对话透露着下一个站在BRS面前的敌人将会是娜菲。而另一边，追赶娜娜的BRS来到东京据点噬城者（シテイ・イ-タ-）的门前，此时BRS又想起博士之前那一番话，到底博士要和娜娜她们说些什么呢……



STORY Mission

东京据点 噬城者
（东京据点シティ・イーター）

推荐等级	LV23
完成条件	突破基地A区域
激活战绩	01、03、04、05、07

要点：敌人方面依旧主要是之前种类的强化版，推荐使用技能スキルブ−スト+ヴォ−ハンマ−的组合扫全场，可以大幅节省战斗时间与风险。跳上上层后消灭3批敌人，小房间的门就会开启。先不要急着往指示方向前进，从反方向的桥边跳下去，消灭守在下面门口的ヘルスタンブ，该门就会与任务开始的位置打通，这里后面会用到。其中注意绿色还会直接远距离射击以及用身体突击。驻守关底屏障的新敌人ガンナ−以游走机枪和蓄力炮为攻击方式，注意其技能“パワ−ショット”可以使BRS攻击力降低，和之前的外形星使者里里奥一样，无法通过准备动作判断射击方向，需要待炮弹发射出来的瞬间进行回避。

在据点内部的BRS好不容易与娜娜联络上娜娜，然而娜娜却要BRS把自己给忘掉，称BRS目前还在觉醒途中，总有一天会把自己给忘掉，并希望BRS离开这里。

STORY Mission

中央突破、到娜娜的身边
（中央突破、ナナのもとへ）

推荐等级	LV24
完成条件	突破基地B区域
激活战绩	−

要点：一路前进会遇上屏障点，其中的大型机械会用身体掩护下面的两台ブルバイタ−，下降时还会使出机枪和炮击，当其漂浮上半空时就可以攻击下面的ブルバイタ−，但注意ブルバイタ−被全部消灭后，该机械就会缓缓上前自爆，所以先将大型机械破坏比较安全。LIFT AREA路上有一个物品箱，途中有提示可以跳上高台，高台左边可以捡取技能“アタックフリ−”，将右边的ヘルスタンブ消灭后，与对面高台就会架起连接（不过对面什么都没有）。最后将屏障前的两台マッシャ−消灭后完成任务。



在路上BRS又想起了博士对她说的话：“请帮我给姐姐们说声对不起，还有今后要齐心合力活下去……”在路上，娜娜又告诉BRS，正因为遗忘才是人类的特征，或许自己才是完全体的格蕾。途中格蕾的通信突然中断，而娜菲则从通信中突然出现，并要求BRS前来与自己相见。

STORY Mission

“细小干扰”的登场
（リトル・オブスタクル登场）

推荐等级	LV25
完成条件	突破基地C区域
激活战绩	06

要点：这里新增的敌人是娜菲的干扰机械“ミニ・ラビット”，打法与第一次遇见时没有区别，但由于经常与其他敌机混在一起，其高速移动可能会让玩家难以瞄准，加上攻击力也不算低，应优先解决。到中间的THE CIECLE区域路上会有一段连续战斗，注意其中大型红色机械的エクスキュショナ，一开始会发射激光。左右分别有一个物品箱和黄色回复点。驻守关底的是两台ミニ・ラビット以及ジョン・ド−的强化型“デットマスタ−”，注意强化后的デットマスタ−平时也会发射激光。战胜后前进即可完成任务。

一路往据点最深处前进的BRS极为担心娜娜的安危，质问娜菲之下，却再次得出“把她忘掉吧”的答案，让BRS心急如焚。



STORY Mission

中央突破、前往最深处
（中央突破、最深处へ）

推荐等级	LV26
完成条件	突破基地最终区域
激活战绩	08

要点：这里的ピンク・クレイドル与デットマスタ−攻击方式基本相同，注意用技能ブレ−ドキル将其击败才可以累计08战绩。下一个区域BRS会跳跃到小房间中，这里有一个黄色恢复点，而左侧有扇大门，打开后可以捡取技能“スウェイスリ−”的物品箱。一路跳上去会看到前方桥头有マッシャ−和ガンナ−守在屏障前，由于两机的输出都不低，加上各种异常效果，战斗时要及时回复体力。若从旁边跳下去可以遇上两台ピンク・クレイドル，尚不足获得08战绩奖励的同学先可以下去刷刷，因为强化后イクサ・ブレ−ド是后期的攻击主力。一路上前，最后将蓝色回复点后的マッシャ−和ガンナ−破坏后完成任务。

娜菲哼起那个总督命名为“辛古・拉布过去之歌”的歌谣，似乎想说辛古・拉布和他们一样其实是外星使者，并且还透露总督希望得到自己的复制体，因为希望对“自己”进行吞噬，难道总督的真正身分就是……

STORY Mission

月下的粉红兔
（月下のピンク・ラビット）

推荐等级	LV26
完成条件	到达外星使者所在的最深处
激活战绩	—

要点：蓝色回复点前的敌人是大型机械掩护背后杂兵的搭配，依然推荐先破坏前方的大型机械，战胜后屏障打开，前进到下一区域随机开始BOSS战。

“请原谅我曾经的背叛，你的要求，我娜菲一定会……”电梯大门的敞开打断了娜菲与某人的对话，BRS随即上前与娜菲展开战斗，期间听到娜娜似乎与黑色使者进行对话，娜娜称自己就是那个特殊的格蕾——台，并要求黑色使者将自己带去总督面前，似乎是想代替BRS去牺牲自己。要拯救娜娜，就要先将眼前的娜菲击倒。

BOSS

外星使者 纳菲
（ナフェ）

行动方式与对策

初期：身边伴随四台ミニ・ラビット，不过防御力相比一般的要低一点，破坏后会紧随刷新，期间无法对娜菲造成伤害。如果BRS等级足够高的话可以用ヴォ–ハンマ–一次扫清四台。

フォメションA：把ミニ・ラビット与自己排成一直线，并依次对BRS发射三连炮弹，难以预判，但弹速不算快，看见炮弹发射出来的瞬间回避即可，并根据场上ミニ・ラビット的数量连续回避。第二形态会追加多一轮攻击。

フォメションV：ミニ・ラビット以“V型”排列，与フォメションA区别在于发射的是机枪，散速极快且难以预判回避，玩家可以先放第一发，再回避后两发，如此连续回避。

宇空合一の座：消灭一定数量的ミニ・ラビット后，娜菲会回复身边ミニ・ラビット的所有体力，和自己漂浮在同一水平面上，将剩余ミニ・ラビット消灭后就可以对娜菲造成伤害了。

フォメションL：可以造成伤害后的新攻击，ミニ・ラビット使用激光攻击，完全命中可耗掉BRS大半的HP，无蓄力动作，且朝两方向同时发射，因此难免受点伤害，但如果玩装备了技能アブソリュ–ト0，可以直接将其一次无效化。也可以在其发射激光前用ヴォ–ハンマ–全部敲掉。



フォメションG：可以造成伤害后的新攻击，フォメションV的强化版，ミニ・ラビット集中在一个位置，机枪发射次数比フォメションV多，对策与前者相同。

要点

该BOSS实际HP只有一管，初期只要熟习フォメションA和フォメションV的应对方式，不会有什么危险。可以对其造成伤害后，使用スタンスナイプ+イクサ・ブレ–ド，可以去掉其一半的HP。娜菲火力非常猛烈，但由于本身不会攻击，用ヴォ–ハンマ–一次消灭眼前的ミニ・ラビット可以在短时间内减轻BRS的HP负担。由此BRS的技能配置显而易见：ヴォ–ハンマ–、イクサ・ブレ–ド、スタンスナイプ这三个必不可少，最后一个技能可以是アブソリュ–ト0或スキルブ–スト，前者防止フォメションL的大伤害，后者进一步增强攻击技能输出。最后依然是连按○的环节。

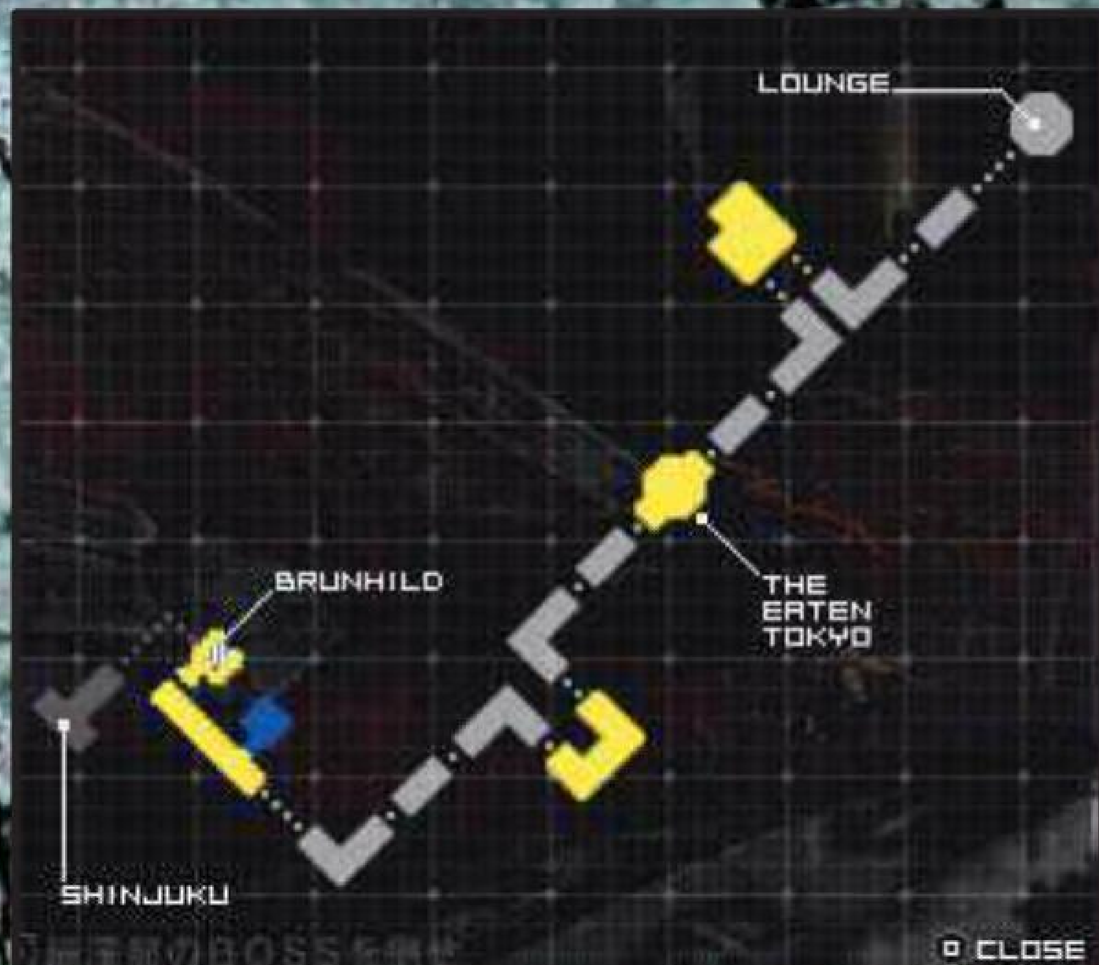
娜菲终归敌不过BRS而坐下，这时娜菲的背后出现一台黑色机械，这和之前美被击倒时的情景十分相似。娜菲向BRS求救，但话还没说完，黑色机械就已经将其收入体内，并离开了战场。电梯停下来后顶部缓缓打开，空中投下紫色的光柱，只BRS听见娜娜要求自己快点逃离这里，但BRS又岂会这样就退缩呢。



HUNT Misson

推荐等级	—
完成条件	—
激活战绩	09、10、11、12
ゴ–ルデンド–ン数	10

要点：任务一开始，就可以看见之前的任务打通的门口后两台ゴ–ルデンド–ン；跳上去进入桥面右边深处有一台。前进到LIFT AREA，跳上高台后有一台，另一边原本什么都没有的高台，两边各藏有一台（其中一台破坏红色箱子后会出现）。之前连续战斗的THE CIECLE区域有一台。THE HALL区域的物品箱处一台；上桥往边上跳下去，两侧各有一台，娜菲打法依旧一致，战胜后完成任务。



STAGE 6

MOON 月球

物品箱一览

箱内物品	所在区域
ナノリペア100%	HER MOON
ナノリペア100%	
リペアラ–1500	
ボディクーラー	BROKE MOON WAY
MAXチャージ	
リペアラ–1500	
ナノリペア100%	MOON TERRACE
ナノリペア100%	

沿着红色光柱，BRS来到了月面宫殿。这时黑色使者“沙哈（ザハ）”在通信中邀请BRS前来内部，似乎在那里可以找到娜娜……

STORY Mission 月面宫殿

推荐等级	LV28
完成条件	击败ザハ
激活战绩	—

要点：在与ザハ战斗前需要击倒地图上表示“Mission”的两台フォ–トレス。这里场景之间不太好辨认，要多依赖地图确认方向。周围有些补给类的物品箱，但基本可有可无。对付敌兵依旧以スキルブ–スト+ヴォ–ハンマ–，基本都能秒杀。フォ–トレス是ダブルヘッド的强化版，HP很高，会同时发射左右手的炮击，这时先回避右手的散弹、然后等待左手黑色能量球贴近时再回避即可。消灭两台フォ–トレス后，地图前方的屏障就会解除，跳上前方将直接迎来A级外星人之王——沙哈的BOSS战。



驾驶巨型黑色机甲的外星使者沙哈来到BRS的面前，而娜娜则晕倒地上。沙哈似乎早已料到这么一天的来临，他用机械臂把地上的娜娜捡了起来，并交送给黑色机械送去总督的身边，尽管BRS上前营救，却遭到沙哈发射的导弹所阻止。半睡半醒的娜娜口中说出“再见”两字后，又再次消失在BRS的面前。而接下来BRS与沙哈的一战，更像两人为总督所做的表演……



BOSS 外星使者 沙哈（ザハ）

行动方式与对策

左手气弹（画面右方）：射出白色气弹，命中（含防御）会导致攻击力降低。难预判，速度不快，等待气弹出现时再回避。

ブラネットバスター：双手蓄力后向BRS射出巨大的气弹，命中（含防御）会导致短时间内无法移动，注意若被重复命中连续，效果也不会叠加，回避对策与左手气弹相同。

瞬移攻击：从远处瞬移直接到BRS面前展开攻击，攻击速度很快，无法防御，其瞬移消失后就要进行回避。

突进攻击：从远处突进至BRS面前展开两段或三段格斗攻击，攻击范围非常大，每一段攻击都存在间隔，看准其攻击时机连续回避二（三）次可以完成躲过，第三次的扫腿随机附带爆炸效果。

防御：两条机械臂掩护本体，此时BRS对其造成的伤害变为0。每当BRS在其攻击完毕后对其射击就会进行防御。

ドラゴンズコ–ル：一段时间内攻击力和防御力上升。

マシン式空烈拳：剩余一管HP后的新技能：从空中射出无数导弹，一段时间后随机降落2～4发在BRS身上，常时效果。虽然单发威力较低，但难以回避，当画面左上出现“天空よりミサイルが降り注ぐ”时，玩家就要开始进行防御了，由于投落时每一枚导弹降落的时间都是固定的，如果已经开启被动技能“ジャストガ–ド”，防御时机准确的话基本不会造成多少伤害。

要点

攻击沙哈的机会大部分在刚回避其攻击之后，时间比较短，依靠射击不知要熬到何年何月，因此技能输出依然是主要手段。G–1スナイプ+スキルブ–スト+イクサ・ブレ–ド这种先麻痹后增强再斩击的战术在这里依然十分霸道，战前配置少不了，至于剩余一个玩家可以根据需要自由选择。战斗时注意切勿被ブラネットバスタ–击中，一旦无法移动会让BRS的处境非常危险。此外沙哈两种近身攻击的威力都十分高，若玩家能熟练回避这两种攻击，会让战斗变得非常简单。后半段ドラゴンズコ–ル多少会阻碍玩家的攻击节奏，这时不要心急，应以“先防后攻”或“先避后攻”的方式慢慢拖，等组合技能的冷却结束后再进行大伤害输出，不出四轮组技能输出就可以确定胜利。

和战败后美以及娜菲一样，沙哈背后突然出现黑色机械。“总督，请好好地把我吞噬吧”，叹说一声的沙哈，随即被黑色机械带走。这时BRS身后的屏障亦随之打开，上前追赶的BRS。

STORY Mission

顶点的一人（アルティメット・ワン）

推荐等级	LV30
完成条件	击败？？？
激活战绩	—

要点：一路上的敌人都是マッシャ–和ガンナ–的强化版，行动方式也基本一致，攻击力不低，可以用“先麻痹后斩击”的方式逐一解决。一直前进到蓝色回复点进行记录，前面就是游戏的最终BOSS战。

来到最上层，BRS看见一名和自己极其相似，不同的似乎只有头发和眼睛颜色的少女坐在小圆桌前悠闲地品茶，而地面上留下的却是菲娜……以及格蕾残留的衣服部分。“你总算来了，白，让我久等了哦”，与BRS的战斗似乎是这位少女期盼已久的事情。看见BRS愤怒的回应，少女回答道：“这份愤怒是你的阻碍，吉布桑赐予你斯蒂拉这个名字其实是束缚着你，把这个名字忘掉吧。”正当少女自言自语地陶醉在自己的分身即将带来的愉悦时，BRS一话不说地用刀刃把少女的背部贯穿，然而少女却若无其事地继续前进，这场她期待已久的游戏正式到来……

BOSS

总督=辛古·拉布（シング·ラブ）=WRS

行动方式与对策

第一形态

近身攻击：瞬间来到BRS面前进行1～3段斩击，攻击前有特定对白，而且每一段都不一样，其瞬移的效果音出现之出招对白出现之间为回避时机，根据声音判别很容易回避。

モニマム・メテオ：朝空中射出红色光球，然后待画面左上出现“天空より星の使いが舞い降りる”的提示时约0.5秒后进行回避。其施放光球和降落光球是连续进行的，因此期间可以对其进行攻击。

メイキング・ワ–ルド：一段时间攻击力上升，HP自动回复。之后的攻击多为レッド・ウインド或DEAD・END。

レッド・ウインド：从远程挥动镰刀，卷起极大判定的剑气扑向BRS，无法回避，只能防御。

DEAD・END：HP约一半时新增技能。旋转镰刀卷起大量光球打向BRS，威力极大，全部命中BRS几乎濒死，光球群之间分为3个阶段，间隔极短，难以完全回避，可以先回避第一波，之后再防御剩余两波，以降低伤害。没有把握的同学建议直接回避，或者使用アブソリュ–ト0将其抵消。

第二形态

远程射击：包括游走射击、瞬移中射击（人物消失）、以及瞬移后射击三种，无攻击前征兆、射程极快，难以掌握回避时机，不过攻击不高，除防御外适当时候也可以扛着打。

蓄力炮击：蓄力后发射大型炮击，发射速度不快，且蓄力完毕后即可进行回避，很好预判时机。

近身炮击：瞬移到BRS面前进行炮击，到BRS面前有一段小硬直，此时可迅速回避或防御。

ホワイト・ドクトリン：剩余约一半HP后的技能，瞬移频率大幅提高。

グレイトフル・サン・レイ：从空中跳起发射超大的炮弹，炮弹向BRS缓慢靠近，期间一分为二、二分为四、四分为十六，然后再连续高速地飞向BRS，无法完全回避，等级较低的话全部命中可能会直接被秒。此技能只会使用一次，当其缓缓靠近时应先将HP补满，然后防御等待攻击结束即可，全部防御也不会消耗超过一半的HP。

要点

攻击WRS的机会大多在其攻击完毕后回到原来位置的时候。第一形态主要威胁主要来自于DEAD・END，没有把握回避的同学一定记得防御，全中后威力某程度比グレイトフル・サン・レイ还要高。第一形态HP比较多，平时射击再配合先麻痹后增强再斩击的技能组合，起码都要两轮才能将HP耗掉，幸好G–1スナイプ和イクサ・ブレ–ド本身冷却时间都不高。WRS第二形态HP大幅削减，不过BRS的攻击机会比以前少很多，由于其射击难以回避，不宜打持久战，第二形态惟一有威胁的只有グレイトフル・サン・レイ，只要BRS扛过这一波攻击，我方几乎是奠定胜局，最后完成连续三次连按○部分即可观看结局。

“真不愧是白”，尽管败在自己的克隆体手上，但WRS似乎十分满足，对她而言，格蕾们也好、BRS也好，都是她自己，所以谁最后留下来并不重要，WRS慢步回到小圆桌旁坐下，满足地闭上了眼睛。这时BRS走到她的身边并捉住她的手：“很遗憾，我并不是白……”

“一定可以完成愿望的，因为我也是她。”

在茫茫白雪的北极冰原上，两头北极熊似乎无忧无虑地奔跑着，而一旁的BRS，眼神似乎满怀希望地看着那片广阔的天空。 End

HUNT Misson

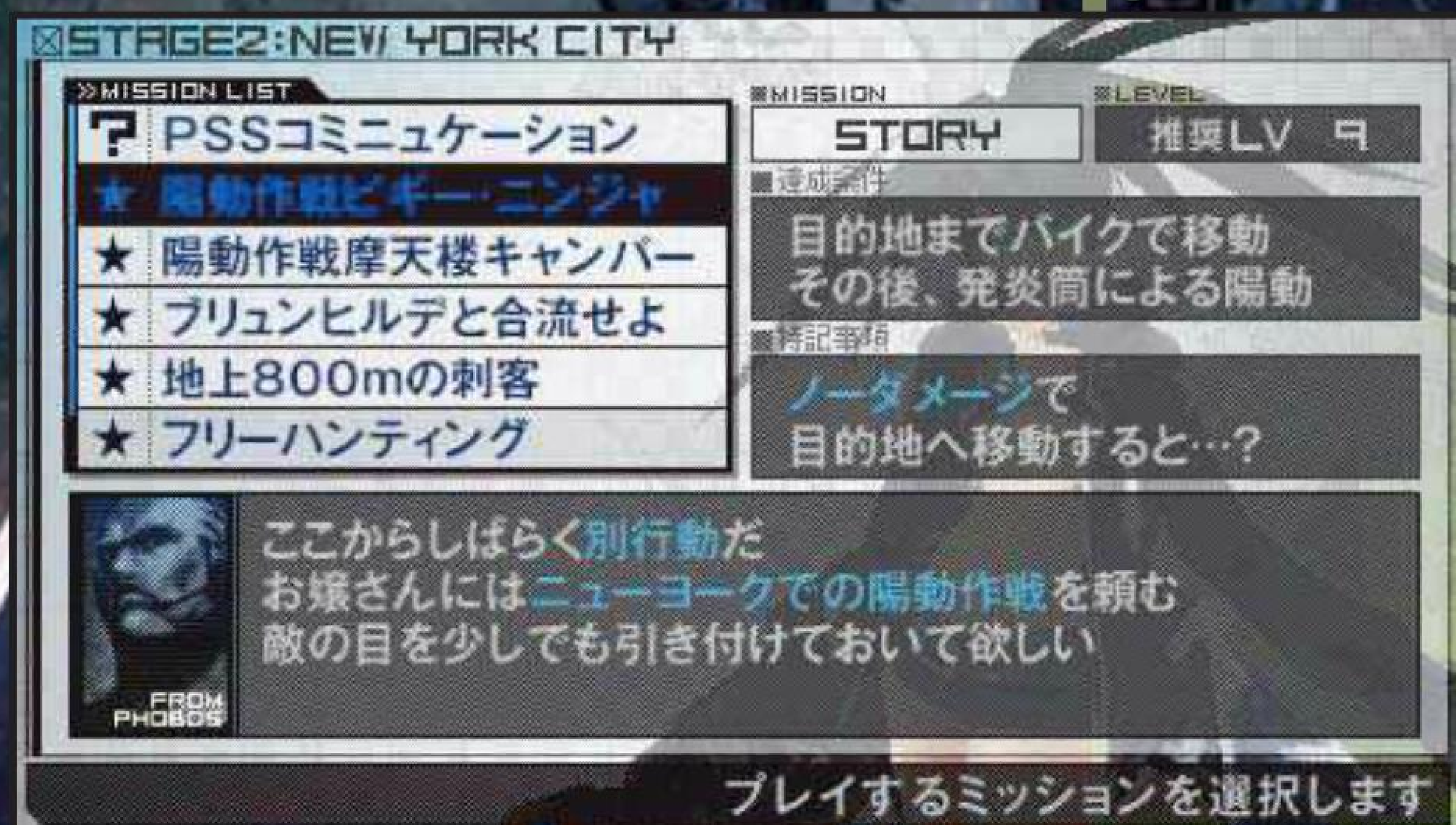
推荐等级	—
完成条件	—
激活战绩	03、04、05、06
ゴ–ルデンド–ン数	12

要点：注意图中最右上角黄色标记的区域有3台之多。找齐所有的ゴ–ルデンド–ン后，注意最深处的BOSS战并不是WRS，而是沙哈，打法与故事任务相同。



β End之路

游戏通关之后，之前的个别任务会出现“？”的标记，重新挑战这些任务时有新的事件，完成触发后STAG6的10战绩就会累积，而该任务的“？”标记就会变为“☆”，并出现新的“？”任务，依次全部完成就会开启β结局。以下为所有？关卡的激活事件方式和剧情描述，玩家依次完成即可。注意部分无需完成任务的战绩，只要成功累计战绩后即可返回任务菜单。



STAGE 1 ジェネレータを破壊せよ

成功消灭ジェネレ—タ后，出现红色机械偷袭事件，这里选择“手伝う”，BRS将不同于一周目时的“发呆”，而是上前与敌人战斗。

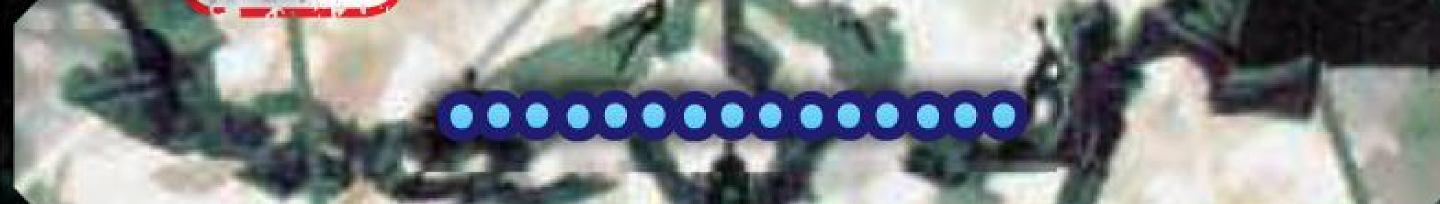
STAGE 2 PSSコミニュケーション

该任务原先是与7名成员对话，现在变成了9名，与WEB TUBE ENTRANCE右边的成员（ラ—ズ）对话收到之前遗留在装甲车上的北极熊玩偶。

STAGE 3 クリティカル・トラブル

马里昂师长处出现新事件，得知装甲车上的北极熊的吉普桑博士所留下的，里面可能藏有博士的录音，但BRS目前忘记了密码。

STAGE 3 ……………



事件中加入娜娜回去拿北极熊玩偶的情节，而两人都不知道其中的密码。而在黑铁骑上，BRS也向娜娜透露博士告诉他自己不是完全体“白”的事情。

STAGE 4 ナナ、暧昧な记忆

到达目的地后出现新事件。在娜娜的提醒下BRS按下北极熊玩偶的鼻子，这时出现密码的语音提示，不过娜娜道出的密码并不正确。娜娜这时为所有格蕾都拥有博士作为礼物北极熊而高兴。

STAGE 4 ママと嘘と危险なワナ

到达目的地击败里里奥后出现新事件。醒来后的BRS在基地的电脑中找到诺亚计划的档案，BRS在其中找到了马里昂师长与吉普桑博士的名单，并得知所有的密码已被系统所更改，原因是密码中部分内容存在极大的危险性。这时BRS对北极熊玩偶道出了正确的密码——“1999”。在博士的留言中，BRS得知自己与其他格蕾的不同，并被博士期待为完全体所培育。博士希望自己向其余的格蕾传达，要好好活下去的信息。

STAGE 5

リトル・オブスタクル登场

三连战事件后BRS发现娜娜掉落的北极熊玩偶，如今得知密码的BRS从玩偶中得知博士给娜娜的留言。

STAGE 6

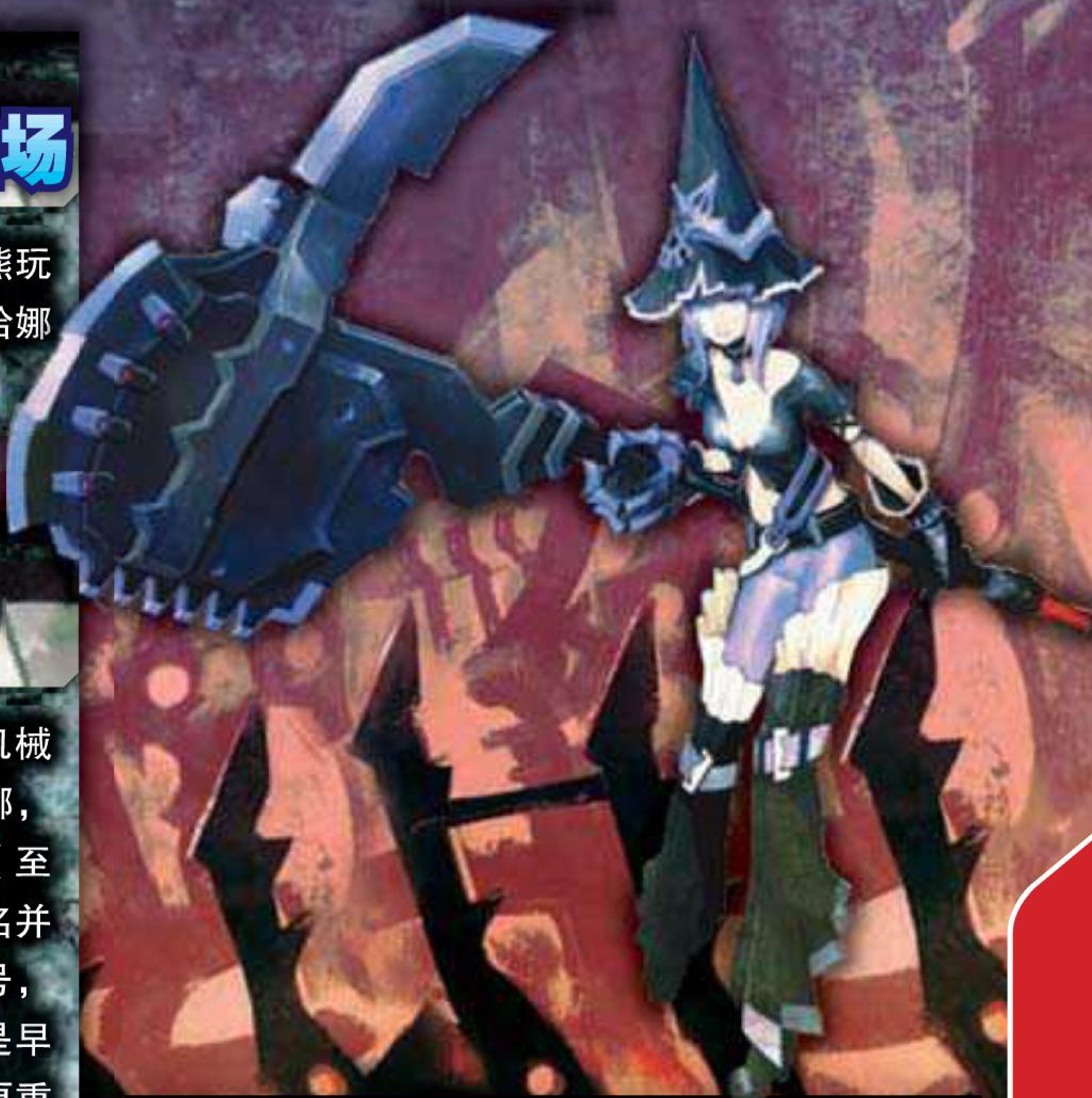
月面宫殿

击败沙哈后，与之前带走娜娜的黑色机械ジョン・ド–进行战斗，战胜后成功救出娜娜，并一起听北极熊玩偶中博士为娜娜录的留言（至此剧情出现重大变化）。从中得知娜娜的命名并非单纯的生产编号：吉普桑博士的生日是7号，与辛古・拉布相遇的日子也是7号，而且还是早上7点。对于博士来说，7是个特别的数字，更重要的是，连娜娜的生日也是7号晚上7点。

STAGE 6

アルティメット・ワン

一周目时WRS的旁边，地面格蕾的衣服上有一头北极熊玩偶，预示着娜娜被WRS所吞噬，现在救出娜娜后，地上的玩偶也不存在了。击败WRS后，原本一人在基地操作电脑、一个看北极熊的BRS，现在身边多了娜娜……







通关特典

Normal End(ノーマルED)

・标题画面变化

・开启EXTRA任务：

STAGE1的トレ–ラ–补修マテリアル

STAGE2古式のメッセンジヤ–

STAGE2男たちの梦

β End（ベタ–ED）

・开启EXTRA任务：

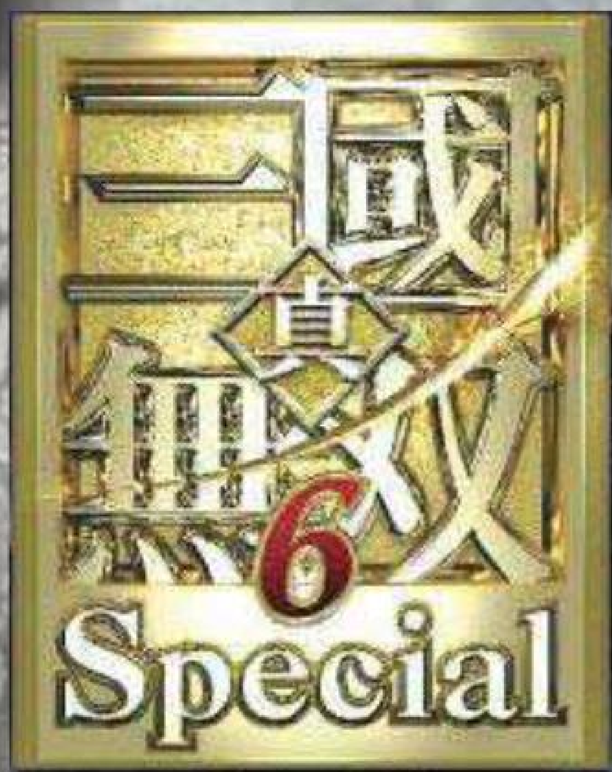
STAGE3ナナの气まぐれテスト

STAGE4ナナと黑の骑士

STAGE5ナナと难解の爱の迷宫



开始酷洛洛还以为本作流程并不长，然而通关之后发现，其中追加EXTRA任务会越来越多，数量某程度还多于故事任务，让游戏一下子变得超耐玩。游戏的整体素质十分不错，虽然优缺点都较为明显（详请可阅读本辑“黄金眼”），但也不失为PSP末期的佳作之一。继OVA和游戏后，官方已在近期宣布《黑岩射手》将推出TV动画，期待这个系列今后的表现。最后吐个槽：就发型而言，其实WRS比BRS更像初音。







文 忘记过去

编 马修 美编 Juxi

8月底登陆PSP平台的《真·三国无双6 特别版》是以2011年3月在PS3主机上所推出的《真·三国无双6》为基础移植的《无双》最新作品，本次移植虽然在画面上要比PS3缩水不少，但内容、语音等方面几乎可以说是完美移植，容量也突破了单张UMD的上限，采用了双UMD的载体方式。游戏的内容包括了故事模式和战史模式两大部分，同时还支持最多四人同时作战的联机模式，喜欢"《无双》系列"又没有PS3的玩家，千万不要错过本次的无双盛宴哦！

真·三国无双6 特别版

真·三国无双6 Special

Koei Tecmo	ACT	2011年8月25日
日版	1～4人	6090日元
对应联机通信		

PSP

基本操作一览

键位	作用
十字键	选项移动/↑为切换地图/↓为呼叫马匹
滑杆	角色移动
○	确定/无双乱舞技1/配合R键或空中则发动无双乱舞技2
□	普通攻击
△	蓄力攻击/EX技
X	跳跃/取消
L	受身/防御
R	切换武器的同时使用易武攻击
SELECT	返回初期设定/显示地图情报
START	开启基础菜单

模式简介

ストーリーモード	故事模式，玩家可以在四个势力的故事中选择并完成各种战役
クロニクルモード	战史模式，玩家可以在这里进行各种各具特色的战役
ギャラリー	查看游戏中已经获得的收集要素
事典	查看游戏中的战役事典
オプション	更改游戏中的设置及存档读档等
チュートリアル	进入教学模式



故事模式



游戏的故事模式分为四大势力，其中魏、晋势力在DISC 1中，吴、蜀在DISC 2，如果势力故事不在该盘中，点击后会提示换盘（破解版为退出选择另一个ISO）。选择势力后，第一次进入有ニューゲーム、コンティニュー两个选项，分别是开始新游戏、继续上次存档游戏。过关后还会增加シナリオセレクト选项，这里可以挑战以前的关卡。

进入关卡前，本作比家用机版多了更换武将的选项。进入关卡后，先会进入类似据点的城池或营寨，其中有武器商，头上有蓝色箭头的人可以对话，与头上显示红色箭头的人对话则进入战斗。战斗中没什么好说的，有些地图会因为剧情一分为二（如汜水关、赤壁），可以加到两次提升HP上限的包子，不要忘了拿取。另外要注意的就是地形，地图上颜色越深地势越低，反之则地势越高。注意有河流的地方，跳进去后虽然不至于像家用机版那么行动迟缓，但上岸点依旧难找，因此别轻易玩跳河——以上地图部分同样也适用于战史模式下的各种战斗。

战史模式

在一张大地图上进行的各种战斗，叙事方式和故事模式完全不同。战史模式大致分为都城和战场两种区域，都城类似于据点，可以做武器买卖、锻造、见来访武将、整理坐骑等各种事情，战场则是都城之外的所有区域，进入便会战斗。如果发现地图上某处有叹号的话，则表示该武将的个人列传在这里。

都城

将光标移动到某个都城上，会提示修学士、行商人的来访情况，进入每个都城都可以遇到修学士及行商人；如果都城上有旗子，则表明有武将来访，只能进入该都城才可以与其对话。



武器屋

无论是战史模式还是主线模式，玩家都可以在据点中找到武器屋，花一定的金钱可以购买各种武器，随着玩家都城的攻破数量提升，武器的种类及强度也会增加。

都城解放数量	增加可购买的武器种类
0	双鞭/钩爪/细剑
1	戟/旋棍/双钺/旋刃盘/篓筷
2	圈/笛/弩/盾牌剑/枪/弓
3	长柄双刀/碎棒/弧刀/棍/妖笔/锁分铜/锁链/双节棍
4	连弩炮/铁扇/螺旋枪/鬼神手甲/锡杖
5	大剑/飞翔剑/多节鞭
6	方天戟

锻冶屋



锻冶屋的作用是：当玩家获得了一些附带强力印效果的武器时，将其进行锻冶的话（需要消耗一半金钱），锻冶的进度会根据玩家的战斗情况增加，击破1名武将或100名敌人加一点，变成MAX状态后玩家便可以和战斗中累积得一样获得该武器上所附带的“印”，这样可以将印的效果装载其他武器上，锻冶屋同时可以锻冶五件武器，量力而行吧。

行商人

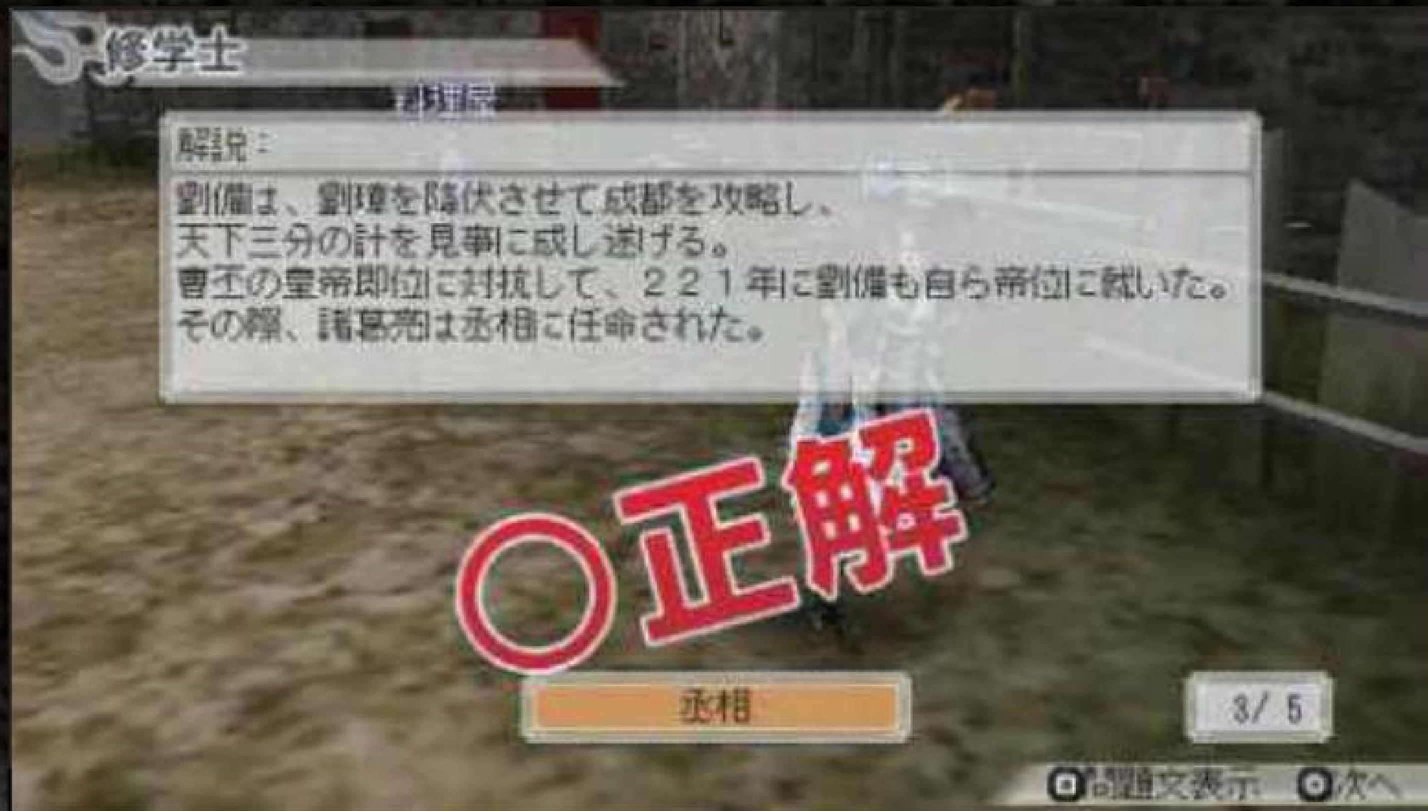
战史模式中，每完成三次战斗，行商人就会出现在都城中，玩家与其对话后可以购买一些武器、支援兽，或花钱邀请一些强力武将在下一场战斗中出现！每个都城可以邀请的武将不同，具体可以参考下表。行商人最实用的地方在于可以花钱购买武勋或让武将的能力大幅成长，且没有购买上限，不过缺点依旧是比较花钱……



都城名称	可邀请参战的武将
幽州	孙尚香/张飞/刘备/蔡文姬
冀州	张角/甄姬/赵云/关羽/张合
并州	吕布/郭淮/张辽/貂蝉
司州	王元姬/关索/鲍三娘/司马懿/司马师/司马昭
益州	甘宁/月英/夏侯霸/刘禅/星彩
荆州	关平/庞统/邓艾/黄盖/黄忠/魏延
雍州	曹仁/董卓/马岱
凉州	马超/姜维/贾诩
青州	太史慈/袁绍/练师
豫州	大乔/钟会/夏侯惇/曹操/曹丕/吕蒙/小乔
兖州	典韦/夏侯渊/徐晃
徐州	诸葛诞/诸葛亮/许褚/凌统
扬州	周泰/孙策/孙权/丁奉/周瑜/陆逊/孙坚
交州	孟获/祝融

修学士

修学士也是每三次战斗后出现都城中，与其对话可以进行三国问答，问答全部正确可以获得金钱奖励，想要快速增加金钱的玩家可以参考这个方法，问题答案参见本文最后附表。



料理屋

设定接下来战斗的战友及支援兽的地方，选择战友时需要友情度达到一定数值才行。

来访武将

完成武将的个人列传，以及武将的友情度达到一定数值时，该武将就会在某个都城出现，同时该都城显示一面旗子，进入后与其对话，会进一步增加友情度。后期有些对话则是选择性对话。

战场

都城解放战

最基本的关卡，完成战役后可以解放该都城。

激战关卡

激战关卡的特点在于敌人比较多，同时会发生一些武将的支援、委托等事件，游戏中期可以用来刷名声、友情和能力等等，但要注意如果是没有任何成长的武将的话，打起来会比较吃力。

武将列传

在战史模式中会逐渐解开各个武将的各种列传，完成该武将所有的列传战役后，该武将就可以使用，且可以使用该武将访问都城并获得壁纸，同时大幅增加与该武将的友情度。



宝具获得战

战史中的特殊战斗，玩家通过宝具获得战可以获得对应武将的武器，任务的难度比较大，敌方武将的能力很高，挑战的玩家注意以下几点

①无法让队友参与战斗，只能单挑。

②对方大将如果是玩家使用的武将的话，会让第二大将出现作战。

③只需要将大将击破即可获得贵重武器，和难度没有关系。

④关卡中除了敌方大将外，还会随机出现5名大众脸武将，如果直接冲到大将位置处，其他的武将会自动追击，能力高的玩家可以直接一条N，大幅缩短过关时间。

关卡名称	难易度	奖励	第一大将/第二大将	战场所在地
宝具获得战“铁扇”	★★☆☆☆	5000	大乔/小乔	合肥
宝具获得战“双钺”	★★☆☆☆	5000	张辽/关羽	许昌
宝具获得战“箜篌”	★★☆☆☆	5000	蔡文姬/曹操	南郡
宝具获得战“旋刃盘”	★★☆☆☆	5000	鲍三娘/关索	段谷
宝具获得战“戟”	★★☆☆☆	6500	关羽/吕蒙	官渡
宝具获得战“镖”	★★★☆☆	6500	王元姬/祝融	濮阳
宝具获得战“弩”	★★★☆☆	6500	练师/孙尚香	洞口
宝具获得战“枪”	★★★☆☆	6500	赵云/姜维	天水
宝具获得战“旋棍”	★★★☆☆	6500	孙策/大乔	江东
宝具获得战“盾牌剑”	★★★☆☆	6500	星彩/关平	东与
宝具获得战“手斧”	★★★☆☆	6500	典韦/许褚	新野
宝具获得战“笛”	★★★☆☆	6500	甄姬/曹丕	寿春
宝具获得战“弓”	★★★☆☆	8000	黄忠/夏侯渊	定军山
宝具获得战“羽扇”	★★★☆☆	8800	诸葛诞/诸葛亮	五丈原
宝具获得战“刀”	★★★☆☆	9600	司马昭/夏侯惇	徐州
宝具获得战“锁镰”	★★★☆☆	9600	贾诩/甘宁	辽东
宝具获得战“圈”	★★★☆☆	10000	孙尚香/练师	长江
宝具获得战“锡杖”	★★★☆☆	10000	张角/庞统	广宗
宝具获得战“鬼神手甲”	★★★☆☆	10000	孟获/丁奉	南中
宝具获得战“锁分铜”	★★★★☆	8800	董卓/曹仁	洛阳
宝具获得战“妖笔”	★★★★☆	10000	马岱/马超	潼关
宝具获得战“碎棒”	★★★★☆	11000	许褚/黄盖	下邳
宝具获得战“细剑”	★★★★☆	11000	司马师/刘禅	成都
宝具获得战“多节鞭”	★★★★☆	12000	貂蝉/吕布	汜水关
宝具获得战“飞翔剑”	★★★★☆	12000	钟会/邓艾	剑阁
宝具获得战“双剑”	★★★★☆	13000	刘备/曹丕	襄阳
宝具获得战“双鞭”	★★★★☆	13000	太史慈/孙策	夷陵
宝具获得战“两节棍”	★★★★★	10000	关索/凌统	南皮
宝具获得战“长柄双刀”	★★★★★	10000	张飞/魏延	长坂
宝具获得战“弧刀”	★★★★★	10000	周泰/孙权	合肥新城
宝具获得战“棍”	★★★★★	12000	周瑜/黄月英	赤壁
宝具获得战“方天戟”	★★★★★	13000	吕布/貂蝉	虎牢关
宝具获得战“连弩炮”	★★★★★	13000	郭淮/夏侯渊	洮水
宝具获得战“大剑”	★★★★★	13000	夏侯霸/关平	阳平关
宝具获得战“钩爪”	★★★★★	13000	张颌/夏侯渊	夏口
宝具获得战“螺旋枪”	★★★★★	13000	邓艾/钟会	雒城

三国无双战

该战役是战史模式中难度最高，报酬最高，爽快最高，以及击破武将，刷能力等最快捷的地方，玩家在这里需要连续击破蜀国，魏国，吴国和晋国、他势力等合计五个势力的37名武将，挑战该战役的玩家要注意以下几点

①战役开始后，曹操、刘备和孙坚会各自占领战场的一个区域，左上角为刘备，右上角为孙坚，左下角为曹操，一旦解除任意一个势力的区域后，该势力的武将会陆续向玩家进攻，如果直接冲到敌方大将面前的话，会与大量的武将混战，将大将击破其他武将会逃走，要刷武勋或者能力的玩家建议将武将逐个击杀。

②消灭三个势力后，司马懿会带领晋国势力登场，将其消灭后吕布和董卓会乱入，将他们也消灭掉就能过关。



武将

全武将出现方法

初期玩家可以使用的武将很少，打通各个势力的故事模式可以解锁一部分武将，其他的武将需要在战史模式中打通对应的列传才可以解开，以下是全武将的解锁方法。

魏

武将名称	出现方法
曹操	初期即可
夏侯惇	初期即可
许褚	完成“徐州の战い”或者通过“许褚列传”全篇章
典韦	完成“宛城の战い”或者通过“典韦列传”全篇章
张郃	完成“定军山の战い”或者通过“张郃列传”全篇章
张辽	完成“长坂の战い”或者通过“张辽列传”全篇章
夏侯渊	完成“反董卓连合・前编”或者通过“夏侯渊列传”全篇章
曹丕	完成“官渡の战い”或者通过“曹丕列传”全篇章
贾诩	完成“潼关の战い”或者通过“贾诩列传”全篇章
蔡文姬	通过“蔡文姬列传”全篇章
曹仁	通过“曹仁列传”全篇章
甄姬	通过“甄姬列传”全篇章
徐晃	通过“徐晃列传”全篇章

吴

武将名称	出现方法
孙坚	初期即可
孙尚香	初期即可
孙策	完成“凉州讨伐”或者通过“孙策列传”全篇章
孙权	完成“区星の乱”或者通过“孙权列传”全篇章
周瑜	完成“区星の乱”或者通过“周瑜列传”全篇章
吕蒙	完成“樊城の战い・后编”或者通过“吕蒙列传”全篇章
陆逊	完成“樊城の战い・前编”或者通过“陆逊列传”全篇章
黄盖	完成“赤壁の战い・后编”或者通过“黄盖列传”全篇章
甘宁	完成“南郡の战い”或者通过“甘宁列传”全篇章
凌统	完成“合肥の战い・后编”或者通过“凌统列传”全篇章
丁奉	通过“丁奉列传”全篇章
练师	通过“练师列传”全篇章
周泰	通过“周泰列传”全篇章
太史慈	通过“太史慈列传”全篇章
大乔	通过“大乔列传”全篇章
小乔	通过“小乔列传”全篇章

蜀

武将名称	出现方法
刘备	初期即可
鲍三娘	初期即可
赵云	完成“官渡の战い”或者通过“赵云列传”全篇章
关羽	完成“反董卓连合・后编”或者通过“关羽列传”全篇章
张飞	完成“徐州の战い”或者通过“张飞列传”全篇章
诸葛亮	完成“成都の战い”或者通过“诸葛亮列传”全篇章
姜维	完成“五丈原の战い・前编”或者通过“姜维列传”全篇章
庞统	完成“雒城の战い”或者通过“庞统列传”全篇章
关索	完成“樊城の战い・后编”或者通过“关索列传”全篇章
黄忠	完成“定军山の战い”或者通过“黄忠列传”全篇章
魏延	通过“魏延列传”全篇章
关平	通过“关平列传”全篇章
星彩	通过“星彩列传”全篇章
刘禅	通过“刘禅列传”全篇章
马岱	通过“马岱列传”全篇章
黄月英	通过“黄月英列传”全篇章
马超	通过“马超列传”全篇章

晋

武将名称	出现方法
司马懿	初期即可
司马昭	初期即可
司马师	完成“蜀击退战”或者通过“司马师列传”全篇章
王元姬	完成“东与の战い・后编”或者通过“王元姬列传”全篇章
钟会	完成“第四次蜀击退战・前编”或者通过“钟会列传”全篇章
诸葛诞	完成“东与の战い・前编”或者通过“诸葛诞列传”全篇章
邓艾	完成“第二次蜀击退战・后编”或者通过“邓艾列传”全篇章
郭淮	完成“第二次蜀击退战・前编”或者通过“郭淮列传”全篇章
夏侯霸	通过“夏侯霸列传”全篇章

他

武将名称	出现方法
祝融	初期即可
董卓	通过“董卓列传”全篇章
袁绍	通过“袁绍列传”全篇章
张角	通过“张角列传”全篇章
吕布	通过“吕布列传”全篇章
貂蝉	通过“貂蝉列传”全篇章
孟获	通过“孟获列传”全篇章

EX技能



EX技能是每名武将独有的特殊技能，在连击中达成一定的条件即可发动，发动后的效果根据武将的不同有所差别，但大部分都是强力的突进技和范围攻击技。不过要注意的是，每一名武将发动EX技所需要的武器不一样，如果没有使用指定武器的话，那么即使是满足条件也是无法发动的，骑乘状态时同样无法发动EX技。

蜀

武将名称	指定武器	发动条件	效果
刘禅	细剑	□□△→△	对自身一周的雷电属性攻击
姜维	枪	□□△→△	对前方范围内强力的突进攻击
黄月英	棍	□□□□□△→△	对前方召唤落雷攻击
庞统	锡杖	□□□□△→△	释放火焰攻击前方扇形区域的敌人
关平	大剑	□□□□△→△	释放具有浮空属性的龙卷吹飞敌人
魏延	长柄双刀	□□□□△→△	释放雷属性的回转攻击
黄忠	弓	□□□△→△	对前方释放连续的光之箭
马超	枪	□□△→△	进行高速的回转攻击将对手打穿
刘备	双剑	□□□△→△	对前方突进型的雷属性攻击
诸葛亮	羽扇	□□△→△	对前方释放范围的雷属性攻击
张飞	长柄双刀	□□△→△	对前方小范围的怒气攻击
关羽	戟	△→△	一定时间内攻击力上升+攻击耐性附加
赵云	枪	□□△→△	快速突进后将敌人打到空中进行旋转攻击
鲍三娘	旋刃盘	□□□□△→△	进行抓挠攻击，攻击时可以转动方向
马岱	妖笔	□□□□□△→△	使用妖笔释放旋风攻击
关索	两截棍	□□□□△→△	使用两截棍释放两段的龙卷攻击
星彩	盾牌剑	□□□△→△	一定时间内自身的攻击力上升



吴

武将名称	指定武器	发动条件	效果
孙坚	刀	□□△→△	对前方范围的炎属性斩击
太史慈	双鞭	□□△→△	将对方打上后进行地面叩击
吕蒙	戟	□□□□△→△	将敌人挑空后再叩击到地面
黄盖	碎棒	□□△→△	抓住敌人后进行翻滚攻击
周泰	弧刀	□□△→△	对前方的对手进行高速的斩击
凌统	两节棍	□□△→△	发动炎属性的强力叩击
孙策	旋棍	□□□□□△→△	对前方的炎属性飞踢
孙权	刀	□□△→△	对前方旋转式的炎属性斩击
小乔	铁扇	□□△→△	对前方释放长距离的攻击波
大乔	铁杉	□□□△→△	召唤巨大的气块压制前方的敌人
丁奉	鬼神手甲	△→△	释放大量的爆弹攻击前方的敌人
练师	弩	□□□□△→△	释放水之气引爆周围的弓矢
周瑜	棍	□□□□△→△	召唤炎属性的气块落下
陆逊	双剑	□□△→△	附带炎属性的连续旋转斩击
孙尚香	圈	□□□□□△→△	包围炎属性的突进攻击
甘宁	锁镰	□□△→△	将敌人抓过来后进行“饭刚落”式摔投



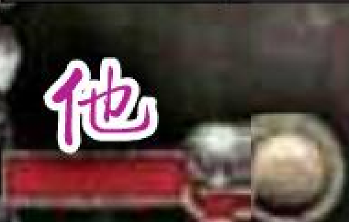
魏

武将名称	指定武器	发动条件	效果
曹操	刀	△→△	召唤冰弓队攻击前方的目标
许诸	碎棒	□□△→△	抓住对手后将其打出去
夏侯渊	弓	△→△	蓄力后释放大范围的炎之箭
徐晃	戟	□□△→△	一定时间内防御力上升+攻击耐性附加
张郃	钩爪	□□△→△	高速的突进系回旋攻击
曹仁	锁分铜	□□□△→△	将敌人抓过来后吸收体力进行回复
曹丕	双剑	△→△	向前方释放冷气攻击
甄姬	笛	△→△	一定时间内増加自己的移动速度
蔡文姬	箜篌	△→△	召唤光球从天空降落
贾诩	锁镰	□□□□△→△	附带炎属性的连续攻击
夏侯惇	刀	□□△→△	对自身周围炎属性大范围的斩击
典韦	手斧	△→△	一定时间内攻击时附带爆发效果
张辽	双钺	□□□△→△	一定时间内移动速度上升



晋

武将名称	指定武器	发动条件	效果
司马懿	羽扇	□□△→△	释放圆形范围的冲击波
郭淮	连弩炮	□□△→△	释放连弩进行持续性的连弩攻击
夏侯霸	大剑	□□□△→△	释放雷属性的冲击波
诸葛诞	羽扇	□□△→△	释放范围的雷属性攻击
钟会	飞翔剑	△→△	召唤剑以自身为中心进行旋转攻击
王元姬	镖	□□□△→△	跳起后释放大范围的飞镖攻击下方的敌人
邓艾	螺旋枪	□□□□□△→△	强力的突进系攻击
司马昭	刀	□□△→△	抓住最近的目标后进行滑铲攻击，能够移动一定的距离
司马师	细剑	□△→△	对前方连续攻击后释放圆形的冲击波



他

武将名称	指定武器	发动条件	效果
孟获	鬼神手甲	□□△→△	野生的突进系攻击
祝融	镖	□□□□△→△	快速向前方释放扇形的炎之刃
貂蝉	九节鞭	□□□△→△	一定时间内攻击力上升+移动速度上升
吕布	方天戟	□□△→△	快速突进后抓住敌人向地面叩击
董卓	锁分铜	△→△	将敌人撞倒后，骑乘到敌人身上进行强力的勒技
袁绍	细剑	□□□△→△	召唤炎之剑攻击前方扇形区域的敌人
张角	锡杖	△→△	一定时间内攻击附带炎属性效果



无双技

本作的每一名武将都有两个固定的无双技可以使用，除了初期武将就自带的一个外，另一个需要在武将特技内消费武功来学习，学习后在战斗时按R+○或空中按○来发动第二个无双技，两种无双技在攻击范围上会有不小的区别。另外，每个无双技使用时固定消耗一条无双槽，游戏中每名武将最多能够有三条。





武功

本作中武功获得的方法比较有限，玩家在击破敌方武将后会获得固定的10点，通关或者达成特殊条件也可以获得少许。获得武功后，进入武将情报界面可以消耗武功来学习新的特技，武将除了有共通特技外，还有一些非共通的特技，例如二刀流等等，玩家可以根据该武将的情况来选择学习。



武将的成长

本作和系列的其他作品不同，武将要提升能力的话，需要在战斗中击破敌人后，获得随机掉落的能力上升道具来提升武将的基础能力。可以增加的基础能力包括攻击力、防御力和体力三项，前两者分别有+1、+2、+4和+8四种提升幅度，体力会有最大上限+10和+20两种。具体获得哪种由玩家对战的武将以及战斗的情况来决定。值得一提的是，游戏中几乎每个地图都会出现一个体力上限+10的小笼包，攻关时前往别忘记取得，特别是在游戏前期，具体的位置可以参考小笼包部分。除此之外，游戏中每名武将的能力都有成长上限，超过上限的话是不会计算在内的。此外，在行商人处也可以花大价钱提升武将的能力。



小笼包

吃小笼包是武将成长最大HP值的惟一方法，以下是所有关卡中小笼包出现的位置一览，无论任何关卡，只要地图正确，就可以找到小笼包（特殊关卡无法打开小笼包所在区域通路的除外），攻关时千万别忘了吃哦。以下战场以拼音为序。

长坂

长坂正面的第二条小路边上



长江

北方船阵右边据点内



成都

左上角第二大的据点内左上角的墙角里



赤壁①

船阵中央惟一的一个小岛右上角（赤壁之战・前编）



赤壁②

地图左上角第一个大门的内侧（赤壁之战・后编）



定军山

中央据点左上角的角落内



东兴

地图中央于下方连接桥北面



洞口

地图左上角关口的左下角的部分（洞口の战い・后编）



段谷

地图右下部分，有阶段的地方，来到最高处再下到第二个阶段即可发现（右下部分的最北面）



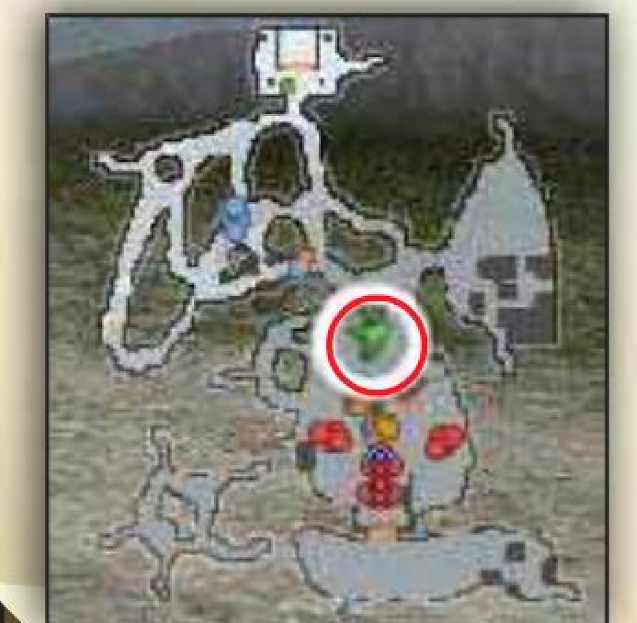
官渡

地图右上角的据点内的左上角墙壁边



广宗

地图正中央最大的区域内，右上角的通道入口处



合肥

地图中央据点右下角外围



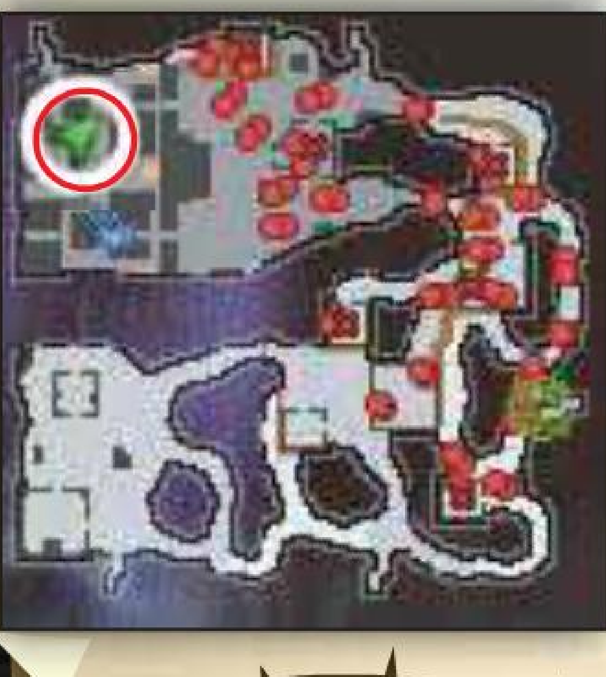
合肥新城

中央城墙往西边的墙壁内侧附近



虎牢关

左上角本阵据点的左上角墙壁边



剑阁

地图最下方城岩左下方的墙角内



江东

中央偏下方的据点内的右下角



交州

地图右上角据点内右边的墙角里



南中

右上角据点的左下方的角落内



牛头山

地图左上角的据点外的北面，有帐篷的旁边



凉州

中央据点左下角的



辽东

左边第二条小道内的据点的右上角



濮阳

右下小小据点内



青州

左下角连接桥据点的左上角落内



洛阳

地图正面，进入宫殿后第一排左边小房间左上角



雒城

左下角区域的地图从左边的通道走，接近第一个梯子的小道内的左边



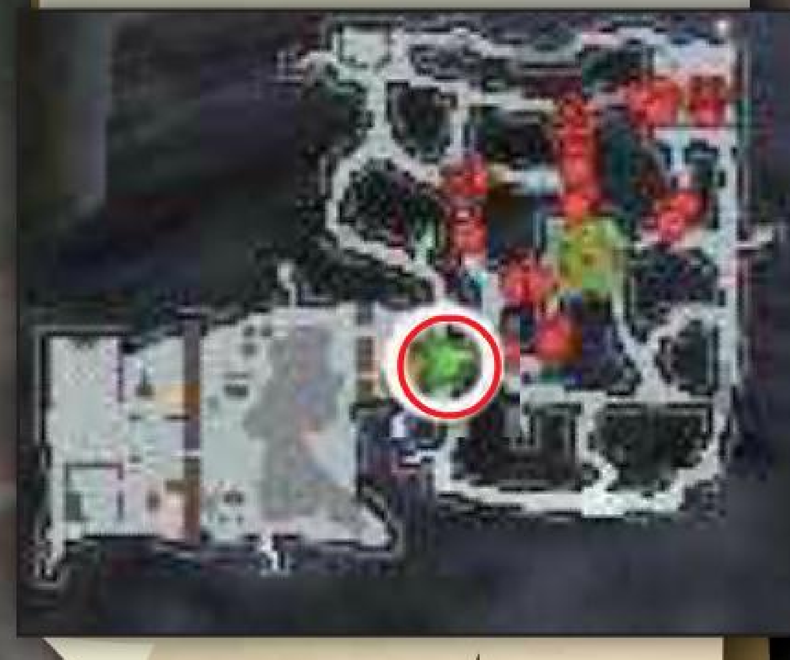
寿春

地图右下角的大据点城内，右下角角落的管子内



汜水关

地图中央位置，于各种小道交汇处可以看到的罐子里



南郡

最中央据点外北面的墙壁旁



南皮

地图右下角据点左边外侧



洮水

右边从上往下数第二个据点内右下角



天水

中央部分偏右的一个小据点内



潼关

左边区域中央的第二个据点内右下角



宛城

地图最左下角一直向上直走后出现的第一个罐子内



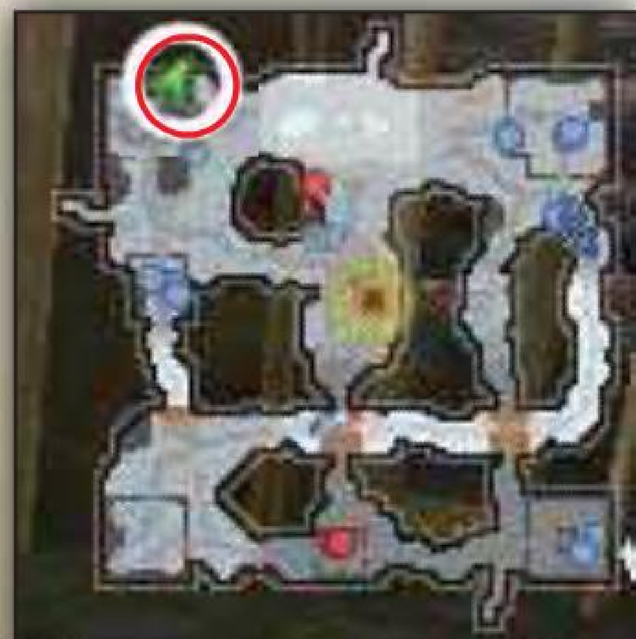
兴势山

地图最南边中央位置凸出去的小道内



兖州

地图左上角的据点内右上方



五丈原

从最南边的据点北上，这里的大门开启后会有梯子可以登上来，来到高台即可发现罐子



西凉

地图北面有个凸起的增援点的右边



阳平关

右上角大据点的左下角



夷陵

地图中央从右边数第三个小据点内



下邳

地图右上角的据点下方墙壁外



夏口

地图中央有三个并排的据点内，最右边据点的左上角



襄阳

地图最右上角的角落内



新野

左上方地图和左下方地图右边连接桥的外部



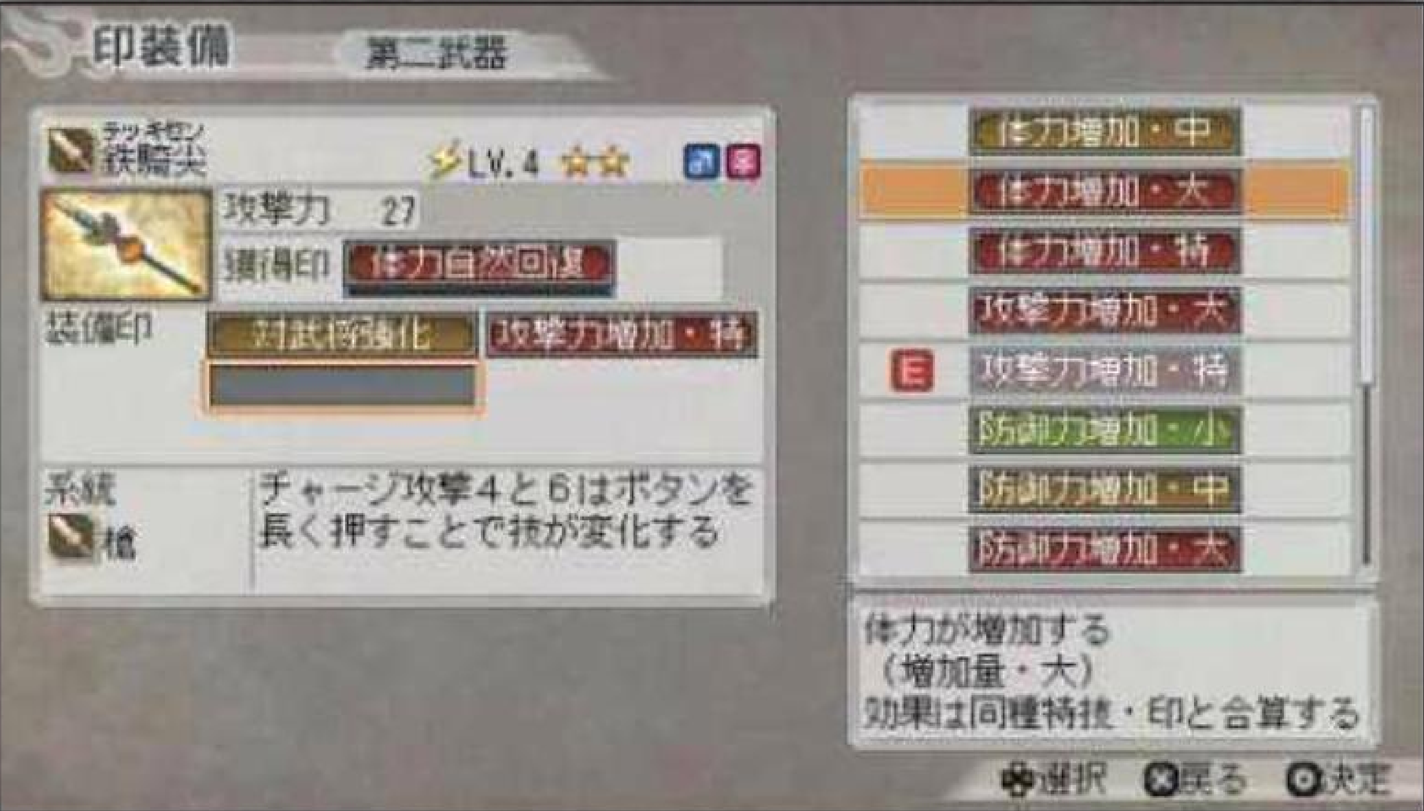
武器

本作中的武器种类非常多，一共有36种。中、低级武器可以在战场取得，高级的则需要在战史模式中购买，购买时需要有指定的武器才可购入。战斗时，每名武将一次可以装备两种不同的武器，在战斗中按R键进行切换，武器不同，攻击的效果也会有很大的区别。另外，在战斗中，玩家切换武器时会有一个攻击动作，这个动作被称为“易武攻击”，灵活使用的话可以形成切换武器时无缝接的连续技。易武攻击效果会根据切换武器的不同而有区别。另外，武器还会附加一个“印”和多个“印”槽，“印”槽可以放上不同的印来强化武器的性能，每件武器的“印槽”有多少具体根据武器的强度来决定。



印

印是系列作品中曾经出现过的系统，当玩家带着有“印”的武器或交给锻冶屋后，累积满经验就可以单独获得该“印”。单独获得的印可以放在武器的“印”槽上来提升武器的性能，具体的印效果和武功的效果基本是一样的，除了个别技能不同以外。玩家可以参考下表中的效果。其中“武功专用”指的是只能用消费武功来兑换。

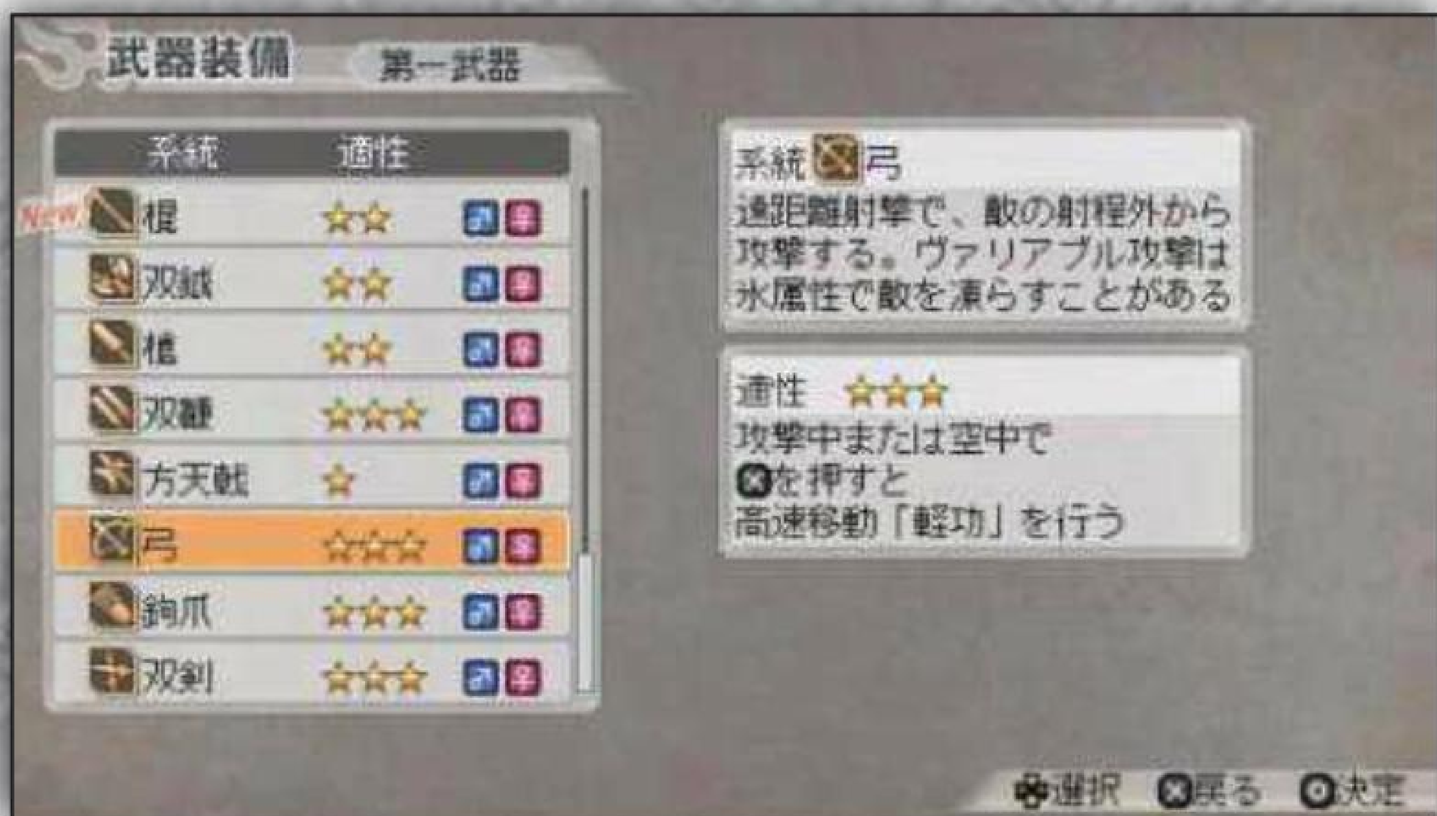


全武功+印效果一览

技能名称	效果
5连击（武功专用）	通常攻击最大可以使用五连击，所有武将都可习得
6连击（武功专用）	通常攻击最大可以使用六连击，所有武将都可习得
チャ–ジ攻击5（武功专用）	可以使用第五段的蓄力攻击，所有武将都可以习得
チャ–ジ攻击6（武功专用）	可以使用第六段的蓄力攻击，所有武将都可以习得
无双乱舞2（武功专用）	可以使用无双乱舞2，所有武将都可习得
无双+1	无双槽最大值+1
获得武功增加	可以获得的武功增加（+2），效果可以和同种类特技以及印合计计算，所有武将都可习得
攻击耐性	攻击中受到敌人攻击不容易被打断
射击耐性	受到攻击和攻击波的攻击时，伤害大幅减小，效果可以和同种类特技以及印合计计算
对武将强化	与敌方武将对峙时，攻击力和防御力上升，效果可以和同种类特技以及印合计计算
属性攻击强化	属性攻击的效果大幅度强化，效果可以和同种类特技以及印合计计算
属性攻击无效	敌方的属性攻击无效化
马术强化	不会从马上摔下来
攻击范围扩大	攻击范围大幅度扩大，效果可以和同种类特技以及印合计计算
二刀属性	当装备了两件不同属性的武器时，一件武器的属性会表现为两把武器的效果
究极武艺	装备两把相同属性的武器时，攻击力大幅度增加，效果可以和同种类特技以及印合计计算
宝具作制（武功专用）	可以制作特定的武器
体力增加・小	体力最大值小幅度增加（基础值的5%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
体力增加・中	体力最大值一定幅度增加（基础值的10%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
体力增加・大	体力最大值大幅度增加（基础值的15%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
体力增加・特	体力最大值特大幅度增加（基础值的20%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
攻击力增加・小	最大攻击力小幅度增加（基本攻击力的5%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
攻击力增加・中	最大攻击力一定幅度增加（基本攻击力的10%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
攻击力增加・大	最大攻击力大幅度增加（基本攻击力的15%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
攻击力增加・特	最大攻击力特大幅度增加（基本攻击力的20%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
防御力增加・小	最大防御力小幅度增加（基本防御力的5%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
防御力增加・中	最大防御力一定幅度增加（基本防御力的10%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
防御力增加・大	最大防御力大幅度增加（基本防御力的15%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
防御力增加・特	最大防御力特大幅度增加（基本防御力的20%），效果可以和同种类特技以及印合计计算
力增加・小	力小幅度上升（最大值+20）
力增加・中	力一定幅度上升（最大值+30）
力增加・大	力大幅度上升（最大值+40）
力增加・特	力特大幅度上升（最大值+50）
素早さ增加・小	速度小幅度上升（最大值+20）
素早さ增加・中	速度一定幅度上升（最大值+30）
素早さ增加・大	速度大幅度上升（最大值+40）
素早さ增加・特	速度特大幅度上升（最大值+50）
刀天禀	刀的适应性达到最高
飞翔剑天禀	飞翔剑的适应性达到最高
细剑天禀	细剑的适应性达到最高
锁镰天禀	锁镰的适应性达到最高
螺旋枪天禀	螺旋枪的适应性达到最高
两节棍天禀	两节棍的适应性达到最高
弩天禀	弩的适应性达到最高
镖天禀	镖的适应性达到最高
箜篌天禀	箜篌的适应性达到最高
多节鞭天禀	多节鞭的适应性达到最高
手斧天禀	手斧的适应性达到最高
圈天禀	圈的适应性达到最高
鬼神手甲天禀	鬼神手甲的适应性达到最高
锡杖天禀	锡杖的适应性达到最高
连弩炮天禀	连弩炮的适应性达到最高
妖笔天禀	妖笔的适应性达到最高
锁分铜天禀	锁分铜的适应性达到最高
旋刃盘天禀	旋刃盘的适应性达到最高
笛天禀	笛的适应性达到最高
铁扇天禀	铁扇的适应性达到最高
羽扇天禀	羽扇的适应性达到最高
长柄双刀天禀	长柄双刀的适应性达到最高
大剑天禀	大剑的适应性达到最高
戟天禀	戟的适应性达到最高
旋棍天禀	旋棍的适应性达到最高
碎棒天禀	碎棒的适应性达到最高
弧刀天禀	弧刀的适应性达到最高
盾牌剑天禀	盾牌剑的适应性达到最高
棍天禀	棍的适应性达到最高
双钺天禀	双钺的适应性达到最高
枪天禀	枪的适应性达到最高
双鞭天禀	双鞭的适应性达到最高
方天戟天禀	方天戟的适应性达到最高
弓天禀	弓的适应性达到最高
钩爪天禀	钩爪的适应性达到最高
双剑天禀	双剑的适应性达到最高
无双自然增加（印专用效果）	无双槽自动徐徐增加，但防御力会大幅下降（下降基本值的20%）
体力自然回复（印专用效果）	体力自动徐徐回复，但防御力会大幅下降（下降基本值的20%）
印获得促进	获得印的概率上升，效果可以和同种特技、印效果叠加
交流法（印专用效果）	无双武将之间的友情度（绊值）上升更容易，效果可以和同种印的效果叠加
移动速度上升（印专用效果）	移动速度大幅上升，效果可以和同种印的效果叠加

武器的适应性

虽然理论上所有的武将都可以使用任何武器，但不代表使用任何武器的效果都是一样的，这一点可以从武将对应的武器适应性上看出来。适应性分为三个等级，★为最低等级，武将使用★武器时适应性下降40。★★第二等级，使用该类型的武器时攻击速度上升，但适应性会-10到30。★★★为最高等级，武将使用该类型武器的话会附带“天禀”效果，天禀效果一共有两种，在战斗中满足条件可以发动。不同的武器要达到最高等级的适应性，需要看武将的“力”和“速早さ”这两个能力，这两项能力只能通过印或武功来增加，不同武器要求的能力值具体可以参考下表。



天禀技

技能名称	效果	要求的武器类型
旋风	通常攻击附带旋风效果，能够对周围的敌人进行追加攻击，攻击范围扩大，HIT数增加	“力”型武器
轻功	攻击中按下X键可以进行快速跳跃，用来回避敌武将的无双技	“素早さ”型武器

力型武器

武器名称	要求最高适应的力数值
手斧	60
鬼神手甲	80
连弩炮	80
妖笔	70
锁分铜	70
螺旋枪	80
弩	60
长柄双刀	70
大剑	90
戟	50
旋棍	50
碎棒	70
双钺	50
枪	60
双鞭	40
方天戟	100
战戈	60

速度型武器

武器名称	要求最高适应的力数值
圈	50
锡杖	80
旋刃盘	50
笛	60
铁扇	80
羽扇	70
刀	40
飞翔剑	90
细剑	40
锁镰	70
镖	60
箜篌	50
多节鞭	90
弧刀	70
盾牌剑	60
棍	70
弓	60
钩爪	40
双剑	40



武器属性的特点

与系列的其他作品一样，本作中使用带有不同属性的武器进行攻击时，会附带一定的特殊效果，这些效果的具体作用如下

炎：一定时间持续给予敌方武将伤害。

冰：一定时间内冰冻对手，让其无法行动。

雷：一定概率让对方气绝，根据其最大体力追加对应的伤害。

风：无视敌人的防御值，根据其最大体力追加对应的伤害。

斩：一定概率将弱小的敌人一击必杀，根据其最大体力追加对应的伤害。

最强武器获得方法

本作中最强武器需要玩家将战史模式中所有的都城全部解放后（无需整个地图完成），在武器屋就会出现所有武器的最强武器，除了持有必要的武器，还需要持有“宝具制作”武功的武将才能购买，游戏中有“宝具制作”武功的武将分别为吕蒙、诸葛亮和郭淮。值得一提的是，行商人处会随机卖包括最强武器在内的各种武器，要是在解放全部都城后，算好他拜访的时机，提前换上有“宝具制造”的武将进行一场战斗，接下来就可以用很便宜的价钱买到最强武器了。

支援兽

支援兽除了历代的坐骑，还有狼、鹰这些纯支援战斗的。玩家在游戏中可以通过行商人处购买（注意一次只能买一匹，买完后要等下次行商人再次出现才能购买，的卢、绝影、赤兔三匹马需要战史模式通过相应关卡才能获得），已经获得后可以在料理屋中选定，进入战场便可以直接乘骑。本作中的支援兽种类很多，有些支援兽很强力。以下是本作所有支援兽的获得方法以及效果：

支援兽名称	类别	能力	取得方法
黑鹿毛	骑乘型	移动速度210/突破力10	3000购买
芦毛	骑乘型	移动速度190/突破力10	3000购买
栗毛	骑乘型	移动速度180/突破力10	3000购买
粕毛	骑乘型	移动速度200/突破力10	3000购买
绝影	骑乘型	移动速度220/突破力20/特殊效果：不会被打下马	“乱世群狼战”过关后获得
的卢	骑乘型	移动速度220/突破力20	“乱世猛将战”过关后获得
赤兔马	骑乘型	移动速度260/突破力100	“三国无双战”过关后获得
象	骑乘型	移动速度180/突破力200	20000购买
虎	支援型	攻击力240	20000购买
狼	支援型	攻击力220	20000购买
熊猫	支援型	攻击力160/特殊效果：体力自动回复	20000购买
熊	骑乘型	移动速度180/突破力100	20000购买
鹰	支援型	攻击力180	20000购买

游戏心得

成长道具升级

战斗中击破敌方的武将会随机掉落能力成长道具，成长道具一共有四个级别，除了固定的武将难度会限定变化外，玩家如果能以N连击状态下击破武将的话，可以让成长道具提升一个等级，但注意只能升一次，且必须在连击达到要求的情况下将其击破才能达成。提升HP上限的小笼包是例外，只会升级一次，最多+20

①+1成长道具在连击达到8以上时会变成+2

②+2成长道具在连击达到16以上时会变成+4

③+4成长道具在连击达到24以上时会变成+8

关于二刀属性

二刀属性这个技能可以说是本作中最强的技能，装备二刀属性后，攻击附带的属性效果会自动判定两次，例如装备两个斩属性的瞬杀效果可以一击判定两次，后期一些强力武器装备“冰”和“炎”，“冰”和“雷”组合后，即使是修罗难度也可以快速秒杀敌方的无双武将。

武将激昂事件

在战斗中如果有特殊关系的武将同时登场的话，击破其中一个另一个会进入激昂状态，攻防能力大幅度增加！在战斗中一定要避免这种情况出现

击破的对象	被激昂的武将
大乔	孙策
关索	鲍三娘
王元姬	司马昭
貂蝉	吕布
祝融	孟获

赚钱方法

①前期可以在战史模式中和修学士对话回答问题，每5个问题一次，全部正确的情况下根据玩家所占领的都城数会有相应的金钱奖励，最少也要答对4道。全都城解放后，由于修学士会一直出现，因此可以从修学士那一直刷钱，连城都不用出……

②中期挑战“成都激战”，选择最简单的天国难度，中途接受武将的委托后达到南边的输送队长可以获得2500，占领中央据点可以获得2500，加上过关后的奖励一共有20000左右，2分钟可以过关

③后期推荐“交州解放战”或“天水激战”，前者选择天国难度，20秒消灭孟获获得8000，后者选择天国难度，1分钟内消灭总大奖获得15000，如果中途接受武将的委托可以多增加2000，但时间会延长，不过可以顺便增加武将的友情度。

赚取名声的方法

赚取名声的最佳条件为难度越高越好，中期推荐“凉州解放战”和“交州解放战”，前者修罗难度下一次有6000的名声，后者有7000的名声。建议配合马弓术或者二刀属性战法，否则难度会比较大。如果有时间的话，可以挑战修罗难度的“三国无双战”，直接击破大将过关，可以获得大量的金钱和名声。

赚取击破数



首先推荐故事模式下的“阳平关の战い”，这一关在大将击破前，中庭的位置会不断出现各种杂兵，另外“宛城の战い?前编”在炎之像前也会有无限的杂兵出现，这两个地点都是比较好刷击破数，后期学会马弓术的话，直接“三国无双战”，最高难度一次可以获得4000以上的击破量。

增加武将友情度

友情度（游戏中的“绊）”在战史模式中的作用很大，增加友情度需要的方法如下：

1.击破敌方的武将，敌将的友情度会有小幅上升。

2.在有无双武将登场的时，我方武将活跃，友情度增加。

3.在战场中救出无双武将，会大幅增加。

4.在都城与访问的无双武将对话。

5.花钱请无双武将一起战斗。

6.邀请战友一起战斗。

知道了增加方法，如果能邀请朋友一起作战的，在各个救出战中选吧，能够快速增加友情，记得别忘记放上“交流法”的印。在救出战多的后期，推荐可以选择“青州单骑战”，这个战役玩家还可以选择支援的无双武将，加上关卡非常简单，天国难度的话过关不到一分钟。

赚取武功的方法

武功只能靠击破敌方大将来获得，基础值为10点，装备了增加武功的技能和印的情况下一次最多可得16点。有了技能的支持后，可以选择一些斗技场类的战斗，难度随意，然后选择“美丈夫争乱”这个斗技场的战役，该战役一次有8名武将出击，全部击破有100点以上的武功可以获得。

附：修学士全问题答案

注1：问题一共有五百个，除了各个势力相关外，还另有上中下修罗四个等级之分。

注2：每次五个问题，前四个问题随机，最后一个问题会显示为上级或修罗难度，在回答问题前一定要看清楚左上角显示的问题等级再找答案，答对4道问题的情况下就会有金钱奖励。

注3：由于篇幅所限，中间有…表示有省略的部分，玩家可以看问题最前一句或最后一句来找答案。

注4：以下每部分内容，都以问题第一个字（标点、数字、50音、拼音）为序排列。

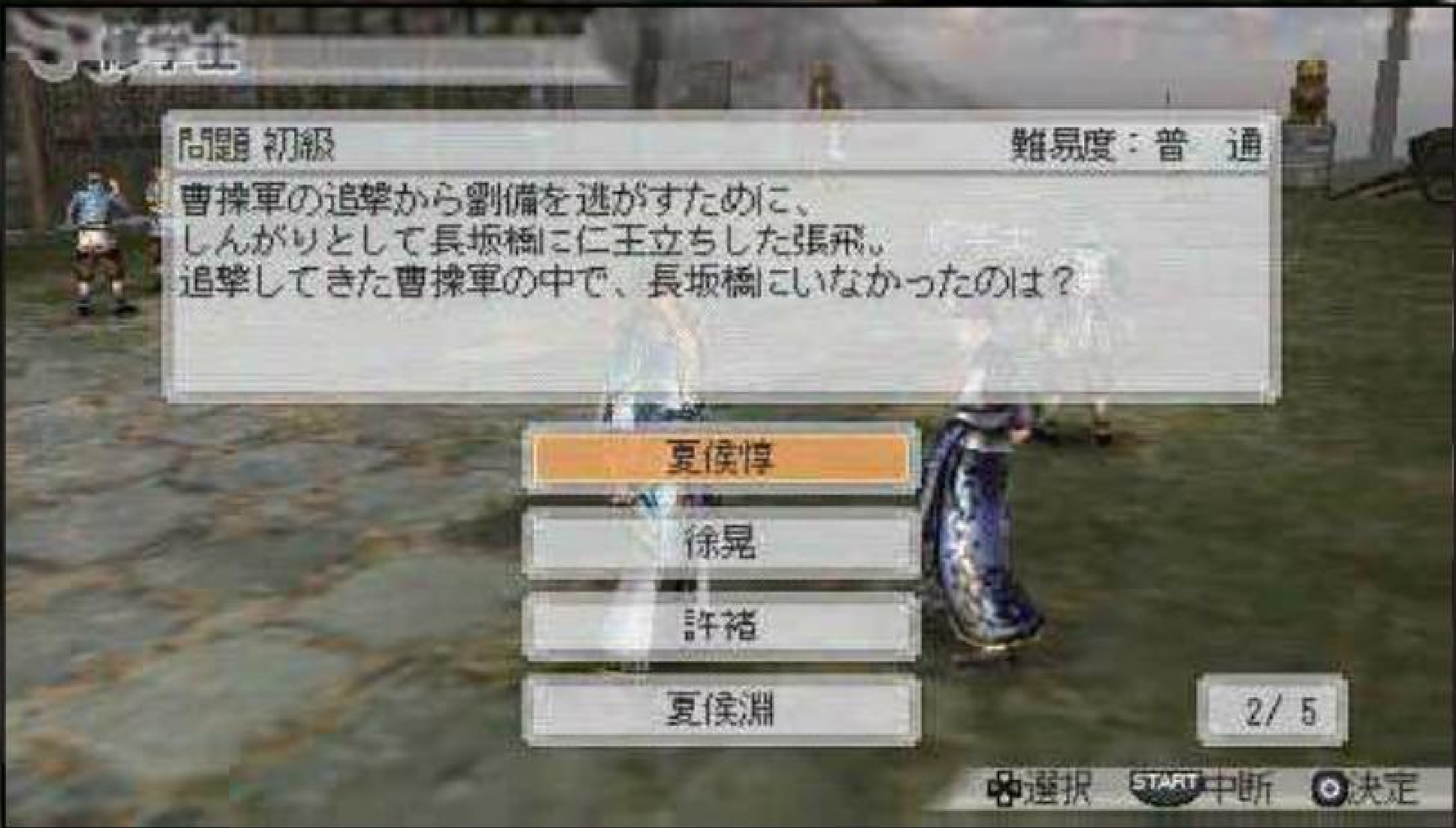
初级问题（易しい）

全势力

问题内容	答案
“黄巾贼”と呼ばれる反乱军…?	黄巾の乱
“三国志演义”によると…长身だったのは?	兀突骨
败走中の袁术は…あるものとは何?	血の水
次のうち、“三国志演义”…违う武将は?	张飞
次のうち、“三国志演义”…异…?	夏侯楙
当时は、ある昆虫…その昆虫とは?	イナゴ
反董卓连合の盟主となったのは谁?	袁绍
虎牢关の战いに登场时、孙坚…は?	赤の头巾
虎牢关の战いののち…都した?	长安
黄巾の乱を起こした张角?张宝?张梁…谁?	张宝
黄巾の乱平定后…何をしでかしたのか?	むちで打った
黄巾贼の残党でありながら…长命…谁?	廖化
黄巾贼は、“苍天すでに死す 黄天まさに立つべし”…	汉
刘表のもとにあった刘备は…	腿(もも)
吕布や关羽の爱马は?	赤兔马
三国を统一したのはどの国か?	晋
三国志の始まりは…最初の皇帝は谁?	光武帝
三国志は现在のどの国の物语?	中国
三尖刀を得物…猛将は?	纪灵
神医と呼…的な名医は谁?	华佗
汜水关の战いで、反…は?	孙坚
汜水关の战いで、无名…のは?	华雄
张角に太平要术…仙人は?	南华老仙

魏

问题内容	答案
この中で皇帝…谁?	曹操
曹操がある行军の际 …何の林?	梅
曹操が董卓暗杀に失败する…军师は?	陈宫
曹操が飞ばした…ある将とは?	公孙瓒
曹操が死んだ…违うのは谁?	张飞
曹操と曹仁の关系は?	从兄弟
曹操と马超と孙权…同名の人物は?	休
曹操の后を继いだ…长男は谁?	曹昂
曹操の祖父…指す?	去势された人
曹操は…この兵はなんと呼ばれる?	青州兵
曹丕の时代…创案したものか?	陈群
赤壁の战いで…刘备配下の将は?	关羽
次のうち、曹操の直系の亲族…谁?	曹泰
次はいずれも曹丕…甄姬の子は?	曹叡
贾诩は曹操…魏の君主は?	曹丕
刘备は赵云の战…○には何が入る?	胆
夏侯惇が矢…目?	左目
徐州で刘备…いくつ条件を出した?	3つ
张绣は曹操を…その群雄とは?	刘表
甄姬は曹丕の妻…?	袁熙



吴

问题内容	答案
“江东の小霸王”孙策は…しなかったのは谁?	陶谦
“士、别れて三日なれば…”とは谁の言叶?	吕蒙
常に铃を携带…猛将は?	甘宁
江夏の战い…射杀したのは?	甘宁
老母の命で…管亥を大败させたのは?	太史慈
孙坚は、17岁のとき…何を斩った?	海贼
孙坚は…○に入るのは?	虎
孙坚は…それは谁?	孙武
孙权は怪异..ひげは何色だった?	赤
孙尚香は…携带していたものとは何?	弓
吴の参谋のうち、次の7人…同じ一字とは?	子
物语中…何の兽に例えられた?	熊
周瑜と亲密…と称されたのは谁?	孙策
诸葛亮の兄で…武将は?	诸葛瑾

蜀

问题内容	答案
“平蛮指掌图”…诸葛亮に差し出したのは?	吕凯
鲍三娘は…鲍三娘が登场する书籍は?	花关索传
北伐を行うにあたり…上奏文は?	出师の表
关羽は…何の神として祭られた?	商売
关羽は长く美しい…その名付け亲は?	献帝
关羽は荆州…込んだのは谁?	孟达
关羽は美髯公…长さは?	二尺
黄忠?魏延が..君主は?	韩玄
荆州陷落の际…养子は?	关平
刘备・关羽・张飞がたてた…俗称は?	桃园の誓い
刘备に仕えて间…何をしていた?	饮酒
刘备は、何という名前の城で死んだ?	白帝城
蛮族の王で…讨ち取ったのは?	沙摩柯
南征で…何度目に捕らえられたとき?	7度目
蜀の二代目皇帝、刘禅の幼名は?	阿斗
蜀の猛将で…老将は?	黄忠
蜀の五虎大将で…迟かったのは?	马超
死に濒した刘备…评した武将は谁?	马谡
魏延は…○○に入る言叶は?	反骨
卧龙といえば…谁のこと?	庞统
五丈原の战いで…赠ったものは?	女ものの服
诸葛亮…孟获は…あるものとは?	馒头
诸葛亮が…风の向きは?	东南
诸葛亮の发明…武器は?	连弩

中级问题（普通）

全势力

问题内容	答案
“墓场の骸骨のようなもの”人物は?	袁术
“平蛮指掌图”…诸葛亮に差し出したのは?	吕凯
“三国志演义”…一般に流布されている回数は?	120回
“三国志演义”で…诸侯の数は?	17名
“水鱼の交わり”…これは…谁と谁?	刘备と诸葛亮
“自分が酔…”恶かったのは谁?	孙权
ある主君の参谋は…この主君は谁?	孙权
いわゆる孟获の七擒七纵…1度目の言い訳は?	山道が狭かった
その武勇から“小霸王”…は?	孙策
白马の战いで…武将は谁?	颜良
北方异民族の匈奴は后汉を胁かし…ある马具とは?	鞍
蔡文姬は、董卓…解放したのは谁?	曹操
曹操、曹丕、司马懿…だったのは?	司马懿
曹操が魏王…何になったか?	汉中王
曹操が直接战った最后の相手は?	魏延
曹操には25人…それは谁か?	曹昂
曹操の父・曹嵩…陶谦配下の武将は?	张斗
曹操の怒り…医术书の名前は?	青囊书
曹操は、死后…他に武帝と谥されたのは?	司马炎
曹操は…保护した帝は谁?	献帝
曹操は…蔡瑁と、もう一人は?	张允
曹操は生涯战场を驱け续けたが、最初に敗北した相手は?	吕布
曹操军の追击…长坂桥にいなかったのは?	徐晃
曹操配下で名…最初に仕えた君主は谁?	丁原
曹丕の弟・曹植が…咏んだとされるのは?	洛神の赋
曹真の配下…流星锤の使い手は?	王双
赤壁の战いで…川に落ちた武将は?	黄盖
赤壁の战いで火计…曹操の配下は谁?	程昱
赤壁の战いのとき、庞统は谁に仕えていた?	孙权
赤壁の战いの际…庞统の袖をつかんだのは谁?	徐庶
初登场のとき…落とした武将は?	徐晃
初阵の关羽に…武将は?	程远志
初阵の张飞…黄巾贼の武将は?	邓茂
次のうち、“建安七子”でないのは谁?	曹丕
次のうち、蔡文姬の父亲は谁?	蔡邕
次のうち、曹操の实娘を妻としたのは?	夏侯楙
次のうち、曹操作の诗は?	短歌行
次のうち、丞相になっていないのは谁?	张昭
次のうち、反董卓连合军に参加しなかったのは谁?	刘焉
次のうち、公孙瓒と死亡年が同じなのは?	袁术
次のうち、黄巾贼への所属历がないのは谁?	韩浩
次のうち、马超の弟で…杀害されたのは?	马休
次のうち、青龙偃月刀の使い手は谁?	潘璋
次のうち、双铁戟を得物としていたのは谁?	典韦
次のうち、宛城で死んでいない武将は谁?	庞德
次のうち、王元姬の子でないのは谁?	司马柬
次のうち、袁术の配下でないのは谁?	桥瑁
次のうち、张飞の娘は?	星彩
次のうち、中国四大美人に含まれるのは?	貂蝉
次のうち、最も古くから刘备と行动…は?	简雍
次のうち、最も若くして家督を继いだのは?	刘禅
次のうち、最も早く生まれたのは?	鲁肃
次はいずれも魏…それは谁?	司马懿
聪明过“この子では保てない”と叹いた人物は谁?	诸葛瑾
大都督は、部下の…あるものとは?	黄金のまさかり
典韦は、曹操に仕える前は谁に仕えていた?	张邈
典韦は曹操…谁の配下だった?	殷の纣王
董卓が…反对しなかった者は?	王允
董卓は…董卓军の武将は谁?	赵岑
董卓は少帝…その实行犯は谁?	李儒
董卓暗杀を目论んだ貂蝉の主は?	王允
董卓讨伐战后…后汉の将は?	朱儁
樊城での战いで…曹操を失望させたのは?	于禁
反董卓连合军…その诸侯とは?	孙坚
反董卓连合军に押され…庶民に落とされたのは?	荀彧の叔父
范疆? 张达は、关羽…あるものとは?	白装束
弓より威力の高い…この动作を何と呼ぶか?	蹶张
公孙瓒は袁绍…公孙瓒を救ったのは谁?	赵云
关羽…このときの围碁の相手は?	马良
关羽…毒矢を命中させたのは?	曹仁
关羽…死ななかった武将は?	黄权
关羽…元黄巾贼の武将は?	裴元绍
关羽が曹操…进言したのは谁?	程昱
关羽が最后に战った武将は谁?	潘璋
关羽の字…关羽のもとの字は?	寿长
关羽は曹操配下…何の绘に隐した?	竹
官渡の战いで…袁绍军の武将は?	高览
官渡の战いの前に袁绍は…檄文を书いたのは谁?	陈琳
官渡の战い前に…反对意见を述べたのは谁?	刘备
合肥の战いで、战死した吴の武将は谁?	陈武
合肥の战いで…その鸟は?	鹜鸟
何进…董卓を何に例えた?	山犬
华佗…その个所に书かれている内容は?	去势法
皇帝は、死后…それは谁?	刘禅
黄巾の乱で…さて、この方法を刘备に命じたのは谁?	朱儁
黄巾讨伐の际…卢植の后任とされたのは?	董卓
姜维が…诸葛亮の第何次北伐のとき?	第一次
荆州…殴られたのは?	赵范
巻き狩り…加わっていないのは?	韩遂
历代王朝…最初に用いたのは?	秦の始皇帝
临终の际、刘备の傍らにいなかったのは?	刘禅
灵帝は崩御の直前に…八校尉でないのは谁?	刘焉
刘备、诸葛亮、姜维のうち最も早世したのは?	诸葛亮
刘备…が选んだのはどの策?	中策
刘备が曹操の客将だった…ある物とは?	箸
刘备が汉中王…太守になったのは谁?	魏延
刘备が卧龙冈へ诸葛亮…谁?	崔州平
刘备と…命じられたのは?	魏延
刘备と关羽が初めて会った场所は?	酒屋
刘备と孙尚香…は谁?	孙乾
刘备と孙尚香…返礼の使者は?	孙乾
刘备に孙尚香との婚姻…の吴の使者は?	吕范
刘备の死因は何?	病死
刘备は…では次のうち、刘备と出身が同じなのは?	简雍
刘备は生涯多く…最初の败战の相手は?	张宝
刘备は张飞…生计を立てていた?	わらじ
刘备は诸葛亮…诸葛亮は何をしていた?	昼寝をしていた
陆逊は夷陵で刘备…陆逊を助けたのは谁?	黄承彦
吕布が最期を遂げた土地は?	下邳
吕布と刘备が…策は?	二虎竞食の计
吕布の败死后…を押さえたのは谁?	刘备
吕布は…このとき吕布が最初に赖ったのは?	袁术
吕布は…その吕布と同乡なのは谁?	李肃
吕布は曹操に败れ…斩るよう进言したのは	刘备
蛮族の王で…讨ち取ったのは?	沙摩柯
妹の何太后…もとの职业は?	肉屋
孟获配下の阿会喃を杀したのは谁?	孟获
名将の父を持ちながら…大耻をかいたのは谁?	张虎
南征のときに兵士…なった野菜は?	カブ
庞德は…穴に诱い出したのは谁?	许褚
庞统の字は子元…庞统と同じ字の人物は谁?	司马师
若き日の…谁のこと?	许昌
三国时代…攻击した军船は?	蒙冲
三国志の国の组み合わせは?	魏・吴・蜀
蜀の刘璋は果断…最初に当てにした群雄は?	曹操
蜀の马谡は诸葛亮…魏の将军は?	张郃
蜀の五虎大将…末席は谁?	赵云
司马师と义理の兄弟に当たるのは?	羊祜
司马懿…彼らの父は次のうち谁?	司马防
孙策から…皇帝に即位したのは谁?	袁术

问题内容	答案
孙策は…この人物は?	许贡
孙坚、孙策、周瑜のうち、最も长寿だったのは?	孙坚
孙坚が刘表军…捕虏武将は?	黄祖
孙坚の娘であり、刘备の妻となった女性は?	孙尚香
孙权が最初に战った相手は?	山贼
桃园の誓いは、谁の家の里庭で行われた?	张飞
陶谦配下で、徐州を共に守备…打たれたのは?	曹豹
头痛に…その治疗法とは?	头の切开
王平は…王平は谁の副将をしていた?	徐晃
王允は貂蝉を使い…その赠り物とは?	金の冠
王允は歌姬…その王允を杀したのは谁?	李傕・郭汜
魏? 吴? 蜀? 晋(西晋)…一番多かったのは?	魏
魏? 吴? 蜀…在位期间が最も长かったのは?	刘禅
魏? 吴? 蜀は…最后に死んだのは?	蜀の刘禅
魏吴蜀の君主…このうち最も年上なのは?	曹操
吴から秣陵(建业)への迁都を孙权に劝めたのは谁?	张纮
吴の军师・鲁肃が死んだのはどこ?	陆口
五丈原…司马懿が见たあるものとは?	诸葛亮の木像
五丈原から…诸葛亮をどう评した?	天下の奇才
五丈原で终の际…蒋琬と谁?	费祎
下邳で笼城中…むち打ちの刑に处せられたのは谁?	侯成
小沛で吕布…吕布に谈判した者は谁?	糜竺
刑罚…者たちの名称は?	宦官
荀彧は、数多くの武将…曹操に仕えた者は?	贾诩
一骑讨ちのときに…と言い放ったのは?	马超
袁绍が官渡の战いで败れ…それは谁?	袁绍
袁绍と曹操の决战…かったのは谁?	淳于琼
袁绍の军师で…策言で投狱までされたのは?	田丰
袁绍の死后…袁绍の长男は谁?	袁谭
袁术が皇帝に…は?	孙策
袁术が建国した王朝名は?	仲
张鲁のもとにあった马超…谁?	李恢
张鲁は、五斗米…现代の名は?	正一教
张松が、たった…书物は?	孟得新书
张绣は…张济の妻とは?	邹氏
甄姬は后汉…さて甄姬は第何女?	五女
正史“三国志”の着者は?	陈寿
正史…次のうち最も长身だったのは?	程昱
诸葛瑾を孙权に推举したのは谁?	鲁肃
诸葛亮…旧历で何月?	8月
诸葛亮…苦しめたのは?	木鹿大王
诸葛亮…诸葛亮に皮肉を言ったのは?	庞统
诸葛亮が姜维…残した兵法书は?	兵法二十四编
诸葛亮の…讨たれたのは谁?	金环三结
诸葛亮の初阵…曹操军の武将は谁?	夏侯惇
诸葛亮の一族は…仕えていないのは谁?	诸葛均
诸葛亮は“出师の表”…何度目の北伐の时?	2度目
诸葛亮は…さて布阵を决めたのは谁?	刘备
祝融が得意とした武器は?	飞刀
自身お…白马に统一した君主は?	公孙瓒
左慈が峨眉山で岩壁の中から入手したといわれる书物は?	遁甲天书


魏

问题内容	答案
曹操の参谋だった荀彧は…あるものとは?	空の食事
曹操の参谋で…曹操を叹かせたのは谁?	郭嘉
曹操の军师…どの君主?	李傕・郭汜
曹操の客将だった…曹操に斩られそうになったのは?	朱灵
曹操は、长期にわたって马超…あるものとは?	冰
曹操を“治世の能臣、乱世の奸雄”と评した人物は?	许劭
长般坡で、赵云が夏侯恩…所有の宝剑は何?	青红の剑
次のうち、曹操の一族でないのは谁?	曹性
次のうち、邓艾の子は谁?	邓忠
次のうち、郭淮を杀したのは谁?	姜维
次のうち、诸葛亮の血缘でない者は?	诸葛绪
郭嘉を曹操に推荐…それは谁?	荀彧
后继者の…返したのは谁?	贾诩
吕布の配下で、のちに魏の五将军になったのは?	张辽

问题内容	答案
马腾に仕えたが…出阵した魏の猛将は?	庞德
弥衡は曹操の面前で…と言われたのは谁?	荀彧
孙策と周瑜…关系の武将は谁?	夏侯渊
潼关の战いで、马超…曹操の参谋は?	贾ク
魏の五将军といえば…于禁ともう一人は?	乐进
夏侯惇…曹操の从兄弟は谁?	曹纯
许褚の子の名は?	许义
袁氏との战いで…魏の初代皇帝は?	曹丕
贼の严白虎…曹操に仕えたのは?	王朗
战场で何度…曹操を救っていないのは谁?	夏侯惇
诸葛亮の第二次…その北进を阻んだのは?	郝昭


吴

问题内容	答案
223年…さらに张辽を矢で…のは?	丁奉
赤壁の战いで…欺いたのは?	斗泽
赤壁の战い后…捕获に向かったのは?	丁奉
赤壁の战い直前…何を斩った?	机の角
次のうち、孙权の血缘でない者は?	孙昭
次のうち、周瑜…していない人物は谁?	陆逊
次のうち…わたって仕えたのは?	韩当
反董卓连合…见つけたのはどこ?	井户の中
父・孙坚の死后…进言したのは谁?	朱治
父・孙坚の志…配下ではないのは谁?	凌操
父の仇・黄祖…死罪を免れた武将は?	苏飞
江南一带を处点とし…异民族の名は?	山越
荆州で吕蒙…その后谁の手に渡った?	潘璋
练师は孙权配下…谁の同族?	步骘
孙策の死を闻いて…周瑜が推举した人物とは?	鲁肃
孙策は何将军に任じられた?	讨逆将军
孙皓…吴を灭亡に导いたとされる宦官は?	岑昏
孙坚に仕え…であると教えたのは?	程普
孙坚の息子で、二番目に长命なのはだれ?	孙策
孙坚は何将军に任じられた?	破虏将军
孙权に…进言したのは?	张纮
吴の鄱阳郡の太守で…曹休を欺いたのは?	周鲂
吴帝? 孙休の命を受け…讨ったのは?	丁奉
兄・孙策が死んだとき…めたのは谁?	张昭
诸葛亮が刘备に…それは谁?	甘宁


蜀

问题内容	答案
“三国志演义”において…3番目に死亡したのは?	黄忠
曹操の俘虏となった…突破した关所の数は?	5つ
刀も矢も通さない…乌戈国の王は?	兀突骨
关索は关羽の何番目の子供?	三男
姜维はもとは…魏の武将は谁?	尹赏
刘备が在野の诸葛亮…言叶は?	三顾の礼
刘备と出会う前の张飞の生业は?	肉と酒の贩卖
刘备の皇帝即位后…就任した役职は?	丞相
刘备の入蜀の际…落下して死んだのは?	王累
刘备の入蜀の际…夏侯德を讨ち取った老将は?	严颜
刘备配下の马良は…その特征とは?	眉が白い
刘禅が宠爱し…宦官の名は?	黄皓
落凤坡で庞统…刘璋配下の武将は?	张任
山贼の出身で关羽に仕え…自害したのは?	周仓
蜀を支えた诸葛亮…四人をたたえる呼び名は?	四英
袁绍配下の猛将…のはどちら?	二人とも斩られた
张飞の子で…从ったのは谁?	张绍
赵云が最初に仕えた君主は?	袁绍
诸葛亮が阵没…この“原”が示す地形は?	台地
诸葛亮と生没年が同じ人物は?	献帝
诸葛亮による北伐は、全部で何回行われた?	5回
诸葛亮の南征に从军していないのは谁?	马超
诸葛亮の死后…杀したのは?	马岱
诸葛亮らと同じく司马徽…知将は?	徐庶
主に灾いをなす凶相…刘备を救った马は?	的卢

晋

问题内容	答案
もとは魏の臣…策略家はとは?	司马懿
北伐の际…备えがないだけだ…进言したのは?	司马昭
成都攻略战で…制压した魏の武将は?	邓艾
次のうち、王元姬の父は谁?	王肃
刘备は两腕が长く…されるのは谁?	司马炎
蜀灭亡后…これを救めたのは?	郤正
司马师が…文钦とともに举兵したのは?	毋丘检
司马炎…魏最后の皇帝となつたのは?	曹奂
司马炎の命…晋の名将は?	羊祜
司马炎の命…孙皓の身柄を确保したのは?	王濬
司马炎の母は…王元姬は谁の孙?	王朗
司马懿の弟、司马孚の字は?	叔达
司马懿は首を180度…○○に入る言叶は?	狼顾
司马昭の侧近で…指示したのは?	贾充
司马昭は姜维…对抗策は?	祈祷
孙权からの使者…魏に反乱したのは谁?	公孙渊
魏に攻め…刘禅の五男は?	刘堪
吴の最后の皇帝は?	孙皓
夏侯渊…のちに蜀に寝返つたのは?	夏侯霸
诸葛亮の息子で…邓艾の侵攻で败死したのは?	诸葛瞻
诸葛诞は、魏将…では诸葛亮の何に当たる?	从弟

上级问题（难しい）

全势力

问题内容	答案
“三国志演义”…何人と记述されている?	12人
“三国志演义”において…谁からの赖み?	徐庶
“三国志演义”において…献策したのは谁?	张昭
“三国志演义”は…含まれないものは?	红楼梦
280年、晋（西晋）…吴灭亡から何年后?	36年后
ある武将は、寝ている间…それは谁?	曹操
曹操の娘を自分の子の嫁にもらつたのは谁?	荀彧
曹操は…どんな动物?	豚・犬
曹操は关羽を捕虏…その名前は?	春秋楼
赤壁の战い…成功させた武将は?	黄盖
赤壁の战いの际…杀害させた幕僚は?	蒋干
次のうち、で字も同じの别人がいるのは?	刘岱
次のうち、华佗の治疗を受けていないのは谁?	曹纯
次のうち、马超の妻は?	扬氏
次のうち、袁绍の血缘は?	高干
次のうち、诸葛亮と同乡の人物は谁?	于吉
次の武将のうち…まで活跃したのは?	姜维
次の武将のうち…最も迟かつたのは?	黄忠
次の役职のうち…ていないのは?	典军校尉
定军山の战いでは…では魏侧の俘虏は?	夏侯尚
董卓が死ん…后汉の高官は?	蔡邕
方术士…左慈が出していないのは?	つばめの巢
攻城兵器で、折り叠み式の大梯子…车は?	云梯
黄巾贼を率いた张三兄弟…では末弟の张梁は?	人公将军
近年…その文字とは?	魏武王
马超と韩遂は…入らないのは谁?	马铁
马岱は“三国志演义”…では谁の子?	马腾の兄
南中の大王…祝融の弟は谁?	带来洞主
五丈原の阵中で病死した…葬られた?	定军山
献帝の密命を受け…この从者は?	秦庆童
扬奉の属将…回したのは谁?	满宠
益州は多士…益州出身でないのは谁?	蒋琬
意外に颜が广い刘备…なかつた人物は?	孔融
幼なじみの…同じなのは?	扬修
袁尚配下の武将で、吕广の弟は?	吕翔
袁绍の次男…曹操に送つたのは?	公孙康
袁绍の一族は“四世三公”…そしてもう一つは?	司徒

问题内容	答案
张绣を攻めた际…计略は何という?	虚诱掩杀の计
正史では吕布…とは谁のこと?	李广
诸葛亮は“出师の表”…名前がないのは谁?	蒋琬
诸葛亮は…何年寿命が延びた?	12年
诸葛亮は…皮肉を言つたのは?	庞统
诸葛瞻の字は?	思远

魏

问题内容	答案
ある武将は、寝…それは谁?	曹操
曹操の息子…人物だつたのは谁?	霍去病
曹丕は临终の际…ないのは谁?	王朗
程昱は、改名して…もとの名前は?	程立
赤壁の战いの际…させた幕僚は?	蒋干
定军山の战いでは…では魏侧の捕虏は?	夏侯尚
庞统の一族で、魏に仕えて出世したのは?	弟
濮阳の战いで吕布军…○色とは?	黄
日本语には…この人物は?	曹操
铜雀台落成…参加しなかつたのは谁?	于禁
潼关の战いで…于禁が射杀した味方武将は?	李堪

吴

问题内容	答案
219年の荆州…孙权の从兄弟は?	孙皎
曹仁の娘と结婚した孙家の武将は?	孙匡
次のうち、吴の重镇、张昭の子は?	张承
次の武将はいずれも…倒れたのは谁?	祖茂
刘备と孙尚香…仲人を误めたのは?	吕范
刘备に嫁いだ孙尚香…とした吴将は?	周善
陆逊のもとの名は?	陆议
孙权は、刘备…反对したものは谁か?	顾雍
吴の猛将? 李异は…それは何?	金めつき
周瑜の长男は?	周循
专横着しい丞相…吴の三代皇帝は?	孙休

蜀

问题内容	答案
长坂桥の战いで…したのは谁?	糜芳
街亭で马谡…これが行われた城の名は?	西城
刘备が张飞と出会…高札を出したのは谁?	刘焉
刘备は、益州…笔头にある名前は?	马超
孟获の妻・祝融…负けた武将は?	张嶷
赵云の单骑驱けで…刘备の夫人は?	甘夫人
诸葛亮に、赵云…では弟は?	赵广
诸葛亮の北伐の际…流言を广めたのは?	苟安
诸葛亮の评判…间违えられた人物は?	石广元
诸葛亮は…この“秋”は何と读む?	とき



晋

问题内容	答案
“三国志演义”に…○○には何が入る?	瘤
曹操は荀彧を…司马昭が评したのは?	钟会

问题内容	答案
曹芳を废し…が新たに皇帝に立てたのは?	曹髦
曹爽の一族が绝え…谁の妻?	曹文叔
关羽…だったことで知られる书物は?	春秋左氏传
郭淮の妻は、次のうち谁の妹?	王淩
晋の二代皇帝…この乱の名前は?	八王の乱
晋の名将?羊祜の妻は谁の娘?	夏侯霸
晋への降伏の际…书いてあった?	23万人
陆逊の甥で…续けたのは?	陆凯
司马师の专横に对し…では弟の名は?	文虎
司马炎の建国した…前の呼称はどれ?	西晋
司马懿は、曹爽…どんな芝居?	耳が闻こえないふり
司马懿は…兄弟でないのは谁?	司马邺
司马懿は首を180…○○に入る文字は?	狼顾
司马昭は…それは何の役?	司空
魏帝・曹奂が…司马氏の一族は谁?	司马孚
吴が灭んだときの晋の皇帝は谁?	司马炎
羊祜の母は谁の娘?	蔡邕
专横着しい丞相…吴の三代皇帝は?	孙休

修罗难度(修罗)

全势力

问题内容	答案
“美周郎”の呼び名で有名な周瑜の字は?	公瑾
“生まれた年は违えども”…同じなのは?	吕岱
鲍三娘は架空…墓があるのはどこ?	四川
曹仁が新野の刘备…八门にない门は?	黄门
赤壁の战いの前…なかったのは谁?	张温
赤壁の战い前…武将は谁?	程普
次のうち、曹丕の四友でないのは?	荀彧
次のうち、吕布の正妻は谁?	严氏
次のうち、实际の死亡…人物は谁?	赵云
次のうち、蜀の五虎大将に入っていない武将は?	刘备
次のうち、张鲁の配下でなかった者は?	杨怀
次のうち、钟会が记したとされる书物は?	道论
次のうち、诸葛亮が记したとされる书物は?	正议
邓艾は…その书物の名は?	济河论
貂蝉は、その美しさ…ある物とは?	月
废位された…废帝ではないのは谁?	刘禅
江户时代…それは谁の传か?	陈蕃
讲义の际…当たる学者は谁?	马融
临终の际、刘备が最后…人物は?	赵云
刘备が一绪に…た武将は谁?	文丑
刘封は刘备…では、もとの名前は?	寇封
吕布军は…捕虏にされた武将は?	夏侯惇
马腾が曹操に…马岱は何に变装した?	商人
孙权は…それは谁?	蒋钦
魏军が成都に迫ると…斩りつけたものは?	石
匈奴にさら…结婚した相手は?	董纪
月英の父で…ある武将とは?	蔡瑁
正史“三国志”は…何卷になる?	65卷
郑玄は刘备に…それは谁か?	孙乾
诸葛亮は北伐…张郃は何に例えた?	のろ
诸葛亮は北伐の际…されている书物は?	桂海虞冲志

魏势力

问题内容	答案
曹操が献帝を保护…を劝めたのは?	董昭
曹操の死后…に含まれないのは谁?	陈群
曹操は死后…その数は?	72基
次の4人はい…母が违うのは谁?	曹冲
司马懿が…撤退した鲜卑の国王は?	轲比能

吴势力

问题内容	答案
次のうち、孙策の娘を妻としたのは?	3人全员
练师と孙权の间に生まれた子供は何人?	2人
孙权の长女で、全琮の妻の名は?	孙鲁班
孙权の夫人のうち…绞杀されたのは谁?	潘夫人
孙尚香と…なかつたのは谁?	凌统

蜀

问题内容	答案
荆州を守る关羽…その兽とは?	黑い豚
刘备が蜀を建国…司徒となったのは谁?	许靖
刘封は刘备の实子…もとの名は?	寇封
诸葛亮が泣い…报告したのは?	王平
诸葛亮はある武将…ある武将とは?	张苞

晋

问题内容	答案
“蜀は其の龙を得”…诸葛一族の魏将は?	诸葛诞
270年、乱を起こし…鲜卑の首谋者は?	秃发树机能
邓艾は蜀讨伐…邓艾の名誉を回复したのは谁?	段灼
反乱を起こした诸葛诞は…围まれた城は?	寿春城
皇帝と…庙が立てられなかったのは谁?	司马朗
司马氏の一族…书かれているのは谁?	司马朗
司马懿の政权夺取后…その后どうなった?	流罪となった
司马懿の最后の官职は?	太傅
司马昭の专横を憎んだ魏帝…それは?	ドジョウとウナギ
司马昭死后…何年后に行われた?	同じ年



玩后感 家用机版《真・三国无双6》的的移植游戏，虽然是向下移植，但游戏的内容丝毫没有缩水，几乎可以说是完美移植。游戏的语音和音乐保持了原作的风格，画面虽然有缩水，但依旧保持了PSP的高水准，游戏的内容方面。原作中的战史模式被完美的继承了下来，再加上四个势力的主线战役，想要完美通关起码要100小时左右。游戏在各个模式下都可以与其他玩家一起联机，后期部分战役最多能够支持四人同时作战，给《无双》的战斗注入了新的活力。

“《梦幻骑士》系列”以其独有的风格一度成为玩家们瞩目的焦点，时隔多年之后，系列作品逐渐往掌机平台复刻后依旧引起广泛关注也证明了其本身的魅力和实力。被誉为系列最高的本作能否在新老玩家心中再占据一席之地呢？如果你是RPG爱好者，就赶紧拿起手中的PSP来尝试一下吧。

梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填

グロ–ランサ–Ⅳ オ–バ–リロ–デッド

Atlus	RPG	2011年8月18日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

PSP

文 阿鲁 美编 Juxi





GROWLANSER IV OVER RELOADED

グローランサーIV オーバーリローデッド



系统详解

操作	
方向键/滑杆	移动
○	对话/确定
×	取消，战斗中可跳过使用魔法的动画
□	按住□键移动速度变慢，战斗中为查看地图
△	菜单
L/R	切换角色
L+R	快速对话
L+R+START+SELECT	返回标题画面

非战斗菜单解说

魔法	查看或使用魔法
特技	查看或使用非战斗特技
道具	查看或使用道具
装备	查看或更换装备
队列	调整队伍顺序
使い魔	查看使魔的各项能力，具体情报参见使魔相关系统介绍
ステイタス	查看角色的基本能力、技能习得情况、魔法习得情况、特技习得情况以及极限能力习得情况，按○键切换
コンフィグ	更改游戏设定

战斗菜单解说

攻击	普通攻击，近战职业选择远处的敌人时会选择最短路线前进，途中遇到挡路的敌人会优先攻击
魔法	选择使用魔法后还要继续选择魔法等级，等级越高的魔法咏唱时间越长，相应地威力也越大
道具	使用道具没有距离限制，使用后硬直时间短，当回复职业加血加不过来时可以考虑用道具来辅助
特技	部分特技使用后无硬直，而且大部分特技都对战斗有非常大的帮助，一定要活用
装备	更换装备、戒指或魔石，可以根据战场的情况临时进行更换，更换后有硬直时间
防御	使用防御后受到的伤害减少
移动	手动选择前进的方向

角色能力值解说

名称	解说
STR	影响武器攻击力、最大HP成长率和防御力，后期装备对这项数值也有要求
DEX	影响战斗时的移动力、魔法咏唱时间、命中率、回避率和会心一击率
INT	影响魔法的威力和最大MP的成长率
ATK	物理攻击力，受STR影响
DEF	物理防御力，受STR影响
MOV	战斗时的移动速度，受DEX影响
ATW	影响攻击后的硬直时间，数值越大硬直时间越短



异常状态

名称	解说	治疗方法
毒	每过一定时间HP–5	ファイン、毒消し草、パナシア
猛毒	每过一定时间HP–25	ファイン、毒消し草、パナシア
マヒ	无法行动	ファイン、毒消し草、パナシア、经过一段时间自动恢复
石化	无法行动	ファイン、ヘンルーダ、パナシア
スリープ	无法行动	レイズ、ネクタル、ファイン、被攻击、经过一段时间自动恢复
サイレンス	不能使用魔法	ファイン、经过一段时间自动恢复
バインド	无法行动	ファイン、经过一段时间自动恢复
气绝	无法行动	ファイン、气付け药、经过一段时间自动恢复
死の咒诅	倒数为0时战斗不能	打倒施法者
ルスト	攻击力减少	アタック、经过一段时间自动恢复
ウィーケン	防御力减少	プロテクト、经过一段时间自动恢复
フィア	魔法防御力减少	レジスト、经过一段时间自动恢复
サイクルダウン	下次行动的硬直时间加倍	サイクルアップ、经过一段时间自动恢复

活跃点数

在战斗中达成一定条件后就会获得活跃点数，一场战斗中活跃点数获得越多，战斗结束后获得的经验加成以及技能、魔法等习得和升级的速度就越快。下面列出活跃点数的增加方法。

获得条件
打倒敌人时+1
一击击倒敌人时+1
打倒BOSS时+1
会心一击时一定几率+1
回避攻击时一定几率+1
发动极限能力时+1
一场战斗中每打倒5个敌人+1
同种类敌人每打倒50个+1
战斗结束时没有受伤的角色一定概率+1
偷袭敌人时（未被敌人发现时进入战斗）全员增加敌人数量除以2的活跃点数

戒指（リング）

戒指在游戏中是比较重要的装备品，可以直接在商店购买，也可以通过打倒敌人来获得。打倒敌人获得的是未鉴定的戒指，需要花费少量金钱在商店进行鉴定。戒指主要有两个功能，第一个功能是其附加的各种能力值加成，加成数值和能力种类越多的戒指也就越珍贵；第二个功能是用来装备魔石，每个戒指都有3个随机颜色的孔，孔上的数字表示可以装备魔石的最高等级，而颜色则与魔石相对应，当孔的颜色和放置的魔石颜色相同时，习得或升级魔石上的技能、特技或魔法的速度会大幅提升。

魔石

魔石在游戏中有着至关重要的作用，可在商店购买，也可以通过打倒敌人来获得。每颗魔石都有着自身的能力（装备魔石时按□键就能看到），除此之外还对应魔法、技能和特技的习得和升级，也就是说想让某个角色学会指定的魔法、技能或特技，就必须装备上对应的魔石后进行战斗，打倒敌人后就能获得升级所需的点数。魔石分为红、黄、绿、白4种颜色，其中红色对应特技的习得，黄色对应技能的习得，绿色对应魔法的习得，白色魔石则主要负责能力加成。

魔法

游戏中常用的战斗方式，在战斗时选择魔法后需要通过一段时间的咏唱才能施放。不同的魔法拥有不同的等级，最高为5级，使用等级越高的魔法，咏唱时间也越长，相对地攻击力或辅助效果也越大。需要注意的是在咏唱时，受到的伤害和被会心一击率会增加。拥有驻地并触发一定条件后可以获得魔石“友情の证”，装备该魔石学会技能“协力”后可以和同伴通过不同魔法的组合施放出范围攻击的协力魔法（下列列表中魔石后面的数字代表该魔石的等级）。

名称	属性	消耗MP	效果	习得技能所需魔石
ファイアアロ–	炎	4	炎属性攻击	ファイアウエポン②、魔力アップ+1③、炎のまとい④、溶岩の灵力⑤、炎耐性ダウン⑧
アイスバレット	冷	4	冷属性攻击	アイスウエポン②、瞑想+1③、氷のまとい④、吹雪の灵力⑤、冷耐性ダウン⑧
サンドショット	地	4	地属性攻击	スト–ンウエポン②、雷のまとい④、地のまとい④、溶岩の灵力⑤、地耐性ダウン⑧
ウインドエッジ	风	4	风属性攻击	ウインドウエポン②、瞑想+1③、风のまとい④、雷のまとい④、吹雪の灵力⑤、风耐性ダウン⑧
ブラスト	物	6	物属性攻击	マテリアルマスタ–⑧
ホ–リ–	圣	6	圣属性攻击	圣のまとい④、春雷の灵力⑤、魔法LV+3⑦、圣耐性ダウン⑧
デス	精	3	即死攻击	暗杀技术④、魔法LV+2⑤、圣耐性ダウン⑧
MPドレイン	精	1	吸收MP	吸血魔法③、心のまとい④、吸血魔法・改⑥、精神耐性ダウン⑧
スリ–プ	精	4	催眠	ナイトメア③、ヴァンパイア④、地耐性ダウン⑧
サイレンス	精	3	无法使用魔法	ウインド・シ–ルド④、风のまとい④、风耐性ダウン⑧、言灵の裁き⑨
サイクルダウン	精	10	硬直时间加倍	ラックアップ+2⑤、物理耐性ダウン⑧、言灵の裁き⑨
バインド	物	6	无法移动	魔力アップ+1③、ヴァンパイア・改⑦、物理耐性ダウン⑧、言灵の裁き⑨
ルスト	物	5	降低物理攻击力	魔法射程アップ④、炎耐性ダウン⑧、リング封じ⑨
ウィ–ケン	物	5	降低物理防御力	魔法射程アップ④、冷耐性ダウン⑧、ア–マ–ブレイカ–⑨
フィア	–	6	降低魔法防御力	忍耐の光⑤、吸血魔法・改⑥、ヴァンパイア・改⑦、雷耐性ダウン⑧、精神耐性ダウン⑧
アタック	–	2	提升物理攻击力	ホ–リ–ウエポン②、魔法LV+1③、炎のまとい④、破坏の光⑤
プロテクト	–	2	提升物理防御力	マインドウエポン②、魔法LV+1③、心のまとい④、ウインド・シ–ルド④、防护の光⑤
レジスト	–	3	提升魔法防御力	全属性防御+1④、理力の铠+2④、忍耐の光⑤、全属性防御+3⑨
インビジブル	–	17	不会成为敌人的攻击目标，范围攻击除外	阳炎⑥、マジックバリア・改⑨
マジックシェル	–	20	完全防御敌人的一次魔法攻击	阳炎⑥、奇迹の光⑦、全属性防御+3⑨、マジックバリア・改⑨
サイクルアップ	–	10	硬直时间减半	魔法Lv+3⑦、雷耐性ダウン⑧、活跃ポイントアップ⑧、マジックバリア・改⑨
リタ–ン	–	3	脱出迷宫	魔法复射+1③、天使の秘迹⑥、经验值アップ⑥
ファイン	–	1	治疗异常状态	复活の秘技③、再生能力+2③、ディスペル④、氷のまとい④、全属性防御+1④
レイズ	–	8	复活	天使の秘迹⑥
キュア	–	4	HP回复	消费MP减少②、药师の知惠③、复活の秘技③、地のまとい④、愈しの秘技⑥、奇迹の光⑦
ヒ–リング	–	9	HP大量回复	愈しの秘技⑥、奇迹の光⑦

协力魔法

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
サンドガッシュ	地	10	サンドショット	アイスバレット	地属性伤害	单体
イラプション	炎	10	サンドショット	ファイアアロ–	炎属性伤害	单体
サンダ–ボルト	雷	13	サンドショット	ウインドエッジ	范围雷属性伤害	直线
ソウルフォ–ス	物	19	アイスバレット	ファイアアロ–	物理属性伤害	单体
ブリザ–ド	冷	14	アイスバレット	ウインドエッジ	冷属性伤害	中
フレア	炎	14	ファイアアロ–	ウインドエッジ	范围炎属性伤害	小
ホ–リ–クロス	圣	20	ホ–リ–	ウインドエッジ	范围圣属性伤害	十字
デスクラウド	精	21	デス	ウインドエッジ	范围即死攻击	小
インヘイル	精	3	MPドレイン	ウインドエッジ	范围吸收MP	小
Ext.スリ–プ	精	10	スリ–プ	ウインドエッジ	范围催眠效果	中
Ext.サイレンス	精	7	サイレンス	ウインドエッジ	范围内敌人无法使用魔法	中
Ext.サイクル	精	18	サイクルダウン	ウインドエッジ	范围内敌人硬直时间加倍	小
Ext.バインド	物	15	バインド	ウインドエッジ	范围内敌人无法移动	中
Ext.ルスト	物	12	ルスト	ウインドエッジ	范围内敌人降低物理攻击力	中
Ext.ウィ–ケン	物	12	ウィ–ケン	ウインドエッジ	范围内敌人降低物理防御力	中
Ext.フィア	–	15	フィア	ウインドエッジ	范围内敌人降低魔法防御力	中
Ext.アタック	–	5	アタック	ウインドエッジ	范围内我方提升物理攻击力	中
Ext.プロテクト	–	5	プロテクト	ウインドエッジ	范围内我方提升物理防御力	中

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
Ext.レジスト	–	7	レジスト	ウインドエッジ	范围内我方提升魔法防御力	中
Ext.サイクルアップ	–	18	サイクルアップ	ウインドエッジ	范围内我方硬直时间减半	小
Ext.ヒ–リング	–	17	ヒ–リング	ウインドエッジ	范围内我方HP大回复	大
Ext.キュア	–	7	キュア	ウインドエッジ	范围内我方HP回复	大
Ext.ファイン	–	2	ファイン	ウインドエッジ	范围内我方治疗异常状态	大
トルネ–ド	风	34	ウインドエッジ	ブラスト	范围风属性大伤害	大
メテオ	物	35	ファイアアロ–	ブラスト	范围物理属性大伤害	大
サモンサンダ–	雷	29	アイスバレット	ブラスト	范围雷属性大伤害	大
ア–スクエイク	地	38	サンドショット	ブラスト	全体地属性大伤害	全体

技能名	效果	习得技能所需魔石
石化攻击	攻击时一定概率附加石化状态，对BOSS无效	石化攻击⑧、影縫い⑨
HP吸收	根据造成的伤害吸收一定比例的HP	理力の刃+3⑧
MP吸收	根据造成的伤害吸收一定比例的MP	理力の铠+3⑧
分身	一定几率分身，避免被物理攻击命中	空蝉の术⑤、スキル效果+3⑦
咏唱防御	咏唱时受到伤害和被会心一击率增加的惩罚降低	魔力障壁⑦、スキルLv+3⑦、ラックアップ+3⑧
常时精神集中	咏唱时受到伤害和被会心一击率增加的惩罚无效化	言灵の护符⑨
状态异常防御	更容易防御异常状态，防御种类随等级提升而增多	テリアカ⑦
状态异常无效化	免疫异常状态，免疫种类随等级提升而增多	テリアカ・改⑨
リジエネレ–ト	战斗中，随着时间经过HP自动回复	再生能力+3⑦
MP回复	战斗中，随着时间经过MP自动回复	瞑想+3⑧
协力	可使用协力魔法	友情の证④
目利き	一定概率自动鉴定获得的戒指，和队伍中所有成员的技能等级有关	リング制御力アップ②、スキルLv+1②、リング复制⑥、魔石复制⑥

技能

技能主要用来提升角色的各项基本和特殊能力，习得后马上就能发动效果，一名角色习得的技能越多，相应地能力也就越强。

技能名	效果	习得技能所需魔石
HPアップ	最大HP上升	マジックバリア⑤、筋力成长促进⑥、筋力成长促进・改⑧
MPアップ	最大MP上升	瞑想+2⑤、知力成长促进⑥、魔力アップ+2⑥、魔力障壁⑦、知力成长促进・改⑧
MOVアップ	MOV上升	ダッシュ封印⑤、瞬发力成长促进⑥、瞬发力成长促进・改⑧
命中アップ	命中率上升	全硬直短缩+1②、武器威力アップ+1③、スキル效果+2⑤、连续攻击⑥
攻击硬直短缩	攻击后硬直时间缩短	全硬直短缩+3⑦
咏唱短缩	咏唱时间缩短	魔力アップ+2⑥、ラックアップ+3⑧
道具硬直短缩	战斗中，道具使用、装备变更的硬直时间缩短	スキル效果+1②、MOVアップ+1③、全硬直短缩+2④、スキル效果+2⑤
消费MP减少	消费MP减少	魔导奥义⑦、消费MP减少・改⑧、言灵の护符⑨
魔法射程アップ	魔法射程增加	魔法射程アップ・改⑥、消费MP减少・改⑧、言灵の护符⑨
间接射程アップ	间接攻击射程增加	间接射程アップ・改⑥、转移の翼⑨
クリティカル	会心一击发动率上升	魂粉碎②、必杀の一击③、魂粉碎・改④、スキルLV+2⑤、スキルLv+3⑦、必杀の一击・改⑦
毒攻击	攻击时一定概率附加毒状态	再生封じ③、スキルLV+2⑤
猛毒攻击	攻击时一定概率附加猛毒状态	猛毒攻击④、マヒ攻击⑥、血染めの刃・改⑥
マヒ攻击	攻击时一定概率附加麻痹状态，对BOSS无效	マヒ攻击⑥、スキル效果+3⑦

特技

相当于必杀技，习得的等级数等于可使用次数，用完后需要通过睡觉才能回复。特技在中后期剧情战斗中的使用率非常高，诸如“见切る”、“魔法耐性アップ”这类大幅降低伤害的技能越早学会越好。

技能名	效果	习得技能所需魔石
强打击	对敌人造成1.5倍普通攻击的伤害	魔力雾散③、ノックアウト③、武器威力アップ+2⑤、强打击封印⑥、魔力雾散・改⑧
贯通攻击	对直线范围的敌人进行攻击	腕利きの试炼⑤、贯通攻击封印⑦
全周围攻击	对自身周围的所有敌人进行攻击，伤害为普通攻击的75%	振り回し⑥、全周围攻击封印⑦、达人の试炼⑧、真・气合い溜め⑨
强夺	攻击后偷取道具	リルアップ⑤、忍びの极意・改⑧、ダブルドロップ⑨
ソウルブレイク	造成普通攻击50%的伤害，同时削减对手MP	理力の刃④、バランス崩し⑤、气合い溜め⑥、メイジスロ–タ–⑦
足留め	攻击造成的硬直时间变为2倍	受け流し・改⑤、バランス崩し⑤、バランス崩し・改⑧、ノックアウト・改⑨
咏唱妨害	攻击咏唱对象时，其魔法变为Lv2以下	苦行者の悟り⑤、强打击封印⑥、魔力雾散・改⑧、连续攻击・改⑨
即死攻击	攻击时一定几率附加即死效果，对BOSS无效	武器威力アップ+3⑥、メイジスロ–タ–⑦、苦行者の悟り・改⑦、レギンレイブ⑨
死の咒诅	攻击后附加“死の咒诅”效果，对BOSS无效	魔王の咒い⑦、メイジスロ–タ–⑦
时限爆弹	在脚下设置定时炸弹，一定时间后爆炸，无视敌我造成伤害	MOVアップ+2④、特技LV+2⑤、メタルキラ–⑦、忍びの极意・改⑧
インフェルノ	消费所有MP进行大范围物理攻击，攻击力和MP消耗成正比	レギンレイブ⑨
见切る	一定时间，对指定对象的回避率上升50%	气合い溜め⑥、メタルキラ–⑦、达人の试炼⑧

技能名	效果	习得技能所需魔石
カウンタ–	受到物理攻击时进行反击	返し刃⑧、インタセプタ–⑧、真・气合い溜め⑨
バ–サ–ク	对指定对象的攻击力翻倍，攻击后自己受到30%的反伤	贯通攻击封印⑦、全周围攻击封印⑦、ノックアウト・改⑨
精神集中	咏唱时受到伤害和被会心一击率的惩罚无效化	受け流し・改⑤、咏唱者防御障壁⑥、全属性防御+2⑦
魔法Lvアップ	使用魔法时直接从Lv1开始咏唱	魔力アップ+3⑨
魔法持续化	在无人的地方放置一个可造成多次伤害的魔法阵，敌人靠近时自动受到伤害	魔法复射+2⑥、魔法复射+3⑨
魔法强化	指定魔法消耗MP变为2倍，威力变为1.5倍	アルヴィ–スの记忆⑧、魔法复射+3⑨
魔法耐性アップ	全魔法耐性提升2级	魔力雾散③、咏唱者防御障壁⑥、全属性防御+2⑦、特技LV+3⑦
おとり	敌人的攻击目标变为自己	受け流し③、气绝ガ–ド④、腕利きの试炼⑤、メタルキラ–⑦
夜目	迷宫中使用后视野变宽广	サンダ–ウェポン②、不意打ち防御②、间接射程アップ②、隐密③、忍びの极意⑥
しのび歩き	不容易被敌人发现	隐密③、MOVアップ+2④
ダッシュ	一定时间移动速度变为2倍	MOVアップ+3⑥、特技LV+3⑦
能力解析	查看敌人的能力	ラックアップ+1②、理力の铠+1②、理力の刃+1②、特技LV+1③、血染めの刃③、特技LV+2⑤、レギンレイブ⑨

极限能力
（リミットアビリティ–）

每个角色都有3个极限能力，在战斗中满足了一定条件后就会自动发动。第一个能力为初始持有，剩下的两个需要满足一定条件后才能习得。

驻地
（MY CITY）

流程进行到一定程度后可以获得属于自己的领土，驻地建成后可以在这里休假，驻地的设施在满足一定条件后就会开启。

驻地设施一览

设施	说明
美术馆	驻地右边的位置，可在休假中前往
剧场	驻地右边的位置，可在休假中前往
メルの店	驻地右边的位置，第四次休假之后和メル对话，派发完传单后触发相关剧情，和部分角色的结局相关
レストラン	驻地左边的位置，可以将各地的厨师雇佣到自己的饭店，然后在这里吃到各地的美食
诊疗所	驻地左边的位置，和部分角色的结局相关
セラピ–	驻地左边的位置，每次可花1000元改变主角的性格，必须自己一个人来的时候才能使用
斗技场	サンセ–ル北部3连战打倒ミュンツア–之后在驻地右侧开启，完成斗技场的战斗可获得道具奖励
魔石屋、防具屋、武器屋	驻地左边的位置，满足一定条件后就会开启
エクストラダンジョン	和特定场所的女性对话就可以进入迷宫，前往最下层可以习得部分角色的极限能力

性格

影响主角性格的参数共有道德、自信、知力、温柔、坦率、冷静、行动力、喜欢女性、喜欢男性这九项，这些数据均不直观显示，通过剧情中主角的选择进行增减，还可以前往自己驻地的セラピ–花钱来改变自己的性格。主角的性格会影响到剧情中选项的选择权，比如主角过于善良，就不能选择那些邪恶、残忍的选项。主角的性格只能通过使魔来鉴定。

使魔

游戏序盘就能通过“使魔之卵”孵化出使魔，使魔在游戏中戏份很多，并且拥有其他角色所没有的能力，例如性格鉴定、好感度判断等。除此之外，使魔在能力达到一定等级后还可以学会技能，其中不少对战斗能起到正面的作用。

使魔的制作

在制作使魔时需要回答几个问题，这些问题的选择将决定使魔的初始能力以及种类。本作中一共有4只使魔，下面就列出所有选项对使魔造成的影响。

提问 问题は水の浓度だな。浓さによっても个体が变化するらしいぞ。どうする？

回答选项	变动
浓くする	筋力+0.4，话术+0.1，器用+0.1，积极+0.05
适量にする	筋力+0.15，知力+0.15，魔力+0.15，话术+0.15，亲和+0.1
薄くする	知力+0.25，魔力+0.25，话术+0.05，器用+0.05，积极+0.05

提问 作った羊水の温度を调整するそうだ。これも使い魔の个体性能に关系するらしいな。どうする？

回答选项	变动
50度前后まで加热	筋力+0.25，知力+0.17，魔力+0.16，魅力+0.1，话术+0.1，器用+0.15，积极+0.2，亲和+0.1
40度前后まで加热	筋力+0.15，知力+0.15，魔力+0.15，魅力+0.2，话术+0.15，器用+0.15，积极+0.15，亲和+0.15
加热せず、常温のまま	筋力+0.15，知力+0.2，魔力+0.2，魅力+0.15，话术+0.15，器用+0.15，积极+0.1，亲和+0.15

提问 简单に言えば、お前の体の一部を入れることで、お前と使い魔をシンクロさせるってことだ。添加物の候补は次の3つだ。

回答选项	变动
发の毛	知力+1，魔力+0.5
つめ	筋力+1，积极+1
血	知力+0.5，魔力+1

提问 入れるものは、"赤い石"、"青い石"、"绿の石"だそうだ。どうする?

回答选项	变动
赤い石を入れる	筋力+0.2，器用+0.2
青い石を入れる	知力+0.2，魔力+0.2
绿の石を入れる	积极+0.2，魅力+0.2，话术+0.2
入れないで终わる	无变化

提问 やっぱり可爱い女の子のほうがいいよな

回答选项	变动	结果
はい	主人公的性格"喜欢女性"+2	进入追加提问A
女は面倒だ	主人公的性格"喜欢女性"–2	随机决定使魔类型
战いに役立てば良い	主人公的性格"喜欢女性"–1，"喜欢男性"–1，行动力+1	进入追加提问B
兴味ない	主人公的性格"喜欢女性"–2，"喜欢男性"–2	随机决定使魔类型

追加提问A で、どんなタイプが好みなんだ?

回答选项	变动
元气でよくしゃべる女の子	决定使魔为D–TP型
真面目で落ち着いた女の子	决定使魔为D–LN型
ちょっとぼんやりした女の子	决定使魔为D–LM型
事务的に物事をこなす物静かな女の子	决定使魔为D–MD型

追加提问B それで、どんなのを期待してる?

回答选项	变动
直接攻击系に期待	决定使魔为D–TP型
直接防御系に期待	决定使魔为D–TP型
魔法攻击系に期待	决定使魔为D–LN型
魔法防御系に期待	决定使魔为D–LN型
战斗后のメンタルケアに期待	决定使魔为D–LM型
役立てば何でもいい	决定使魔为D–MD型

使魔能力一览

宝サ–チ	查看迷宫中宝箱的数量
友好度判定	查看同伴的友好度
イベントメモ	确认游戏进行情况，以及接下来该干什么
性格判定	查看主角的性格
特殊能力确认	查看使魔的特殊能力

使魔特殊能力一览

特殊能力	效果	技能Lv	筋力	知力	魔力	魅力	话术	器用	积极	亲和
エネミ–スキャン	Lv2时打倒敌人时获得的道具等级提升	1	–	2	1	1	1	1	–	–
		2	–	3	2	2	2	2	1	–
活跃ポイント累积	战斗开始时根据技能等级给全员增加活跃点数	1	3	3	3	2	–	–	2	1
		2	4	4	4	3	–	–	3	2
		3	7	7	7	4	–	–	4	3
		4	8	8	8	5	–	–	5	4
		5	9	9	9	6	–	–	6	7
物理攻击防御	主角受到物理攻击时有Lv×2%的几率完全防御	1	3	2	–	–	–	2	1	–
		2	4	3	–	–	–	3	2	1
		3	5	3	–	–	–	4	3	2
		4	7	4	–	–	–	5	5	4
		5	8	5	–	–	–	6	7	6
魔法攻击防御	主角受到魔法攻击时有Lv×2%的几率完全防御	1	–	2	3	–	–	2	1	–
		2	–	3	4	–	–	3	2	1
		3	–	4	5	–	–	4	3	2
		4	–	5	7	–	–	5	5	4
		5	–	6	8	–	–	6	7	6
仕返し	主角受到物理攻击时有Lv×2%几率进行反击，反击伤害取决于使魔的筋力等级	1	2	1	–	–	–	2	4	–
		2	2	2	–	–	–	3	5	1
		3	4	3	–	–	–	4	6	3
		4	5	4	–	–	–	6	7	5
		5	8	6	–	–	–	8	6	7
独り言	一段时间没有动作时使魔会开始说话，等级越高说话的变化越多	1	–	2	–	1	1	–	–	2
		2	–	3	–	2	2	–	–	3
		3	–	3	–	3	4	–	–	4
		4	–	3	–	4	6	–	–	5
		5	–	3	–	5	7	–	–	5.5
友好度判定	查看同伴的友好度	1	–	4	4	4	4	4	4	4
イベントメモ	确认游戏进行情况，以及接下来该干什么	1	–	2	–	–	1	–	1	2
性格判定	查看主角的性格	1	–	3	3	3	3	3	3	3
宝サ–チ	查看迷宫中宝箱的数量	1	–	2	2	2	2	–	–	–
侦察	部分剧情进行侦查，流程中自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
远见	主角获得做梦的能力，流程中自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
值引き交涉	购买物品时按照等级进行打折，等级越高折扣越多	1	–	2	–	2	2	4	4	1
		2	–	3	–	3	3	5	5	2
		3	–	4	–	4	4	6	6	3
		4	–	6	–	6	6	7	7	3.5
		5	–	8	–	8	8	8	8	4
フェイト	命运剧情成功后可以查看失败时的情况，命运剧情成功后自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
トランスゲ–ト	学会制作传送阵，流程中自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
精神干涉术	调查投影装置后选择"精神干涉术について"后习得，可进入角色的精神世界，可收得部分同伴	1	–	5	5	–	5	2	2	5

战斗介绍



基本战斗方法

游戏的战斗方式为即时战斗，随着时间的流逝，敌我双发都会做出相应的动作。攻击、被攻击、使用道具、更换装备都有一定的硬直时间，在硬直期间该角色无法做出任何行动，因此何时让角色行动，以何种方式行动就是玩家需要考虑的问题了。

魔法耐性

每位角色都有对应的魔法耐性，共分为炎、冷、地、风、雷、物、圣、精八项，部分装备和魔石会对魔法耐性产生影响。魔法耐性对战斗有着非常重要的影响，魔法耐性共有8个等级，等级越高，受到的魔法伤害越低，被附加对应该属性魔法的异常状态率越低，到达最高等级时被该属性魔法攻击还能直接吸收掉。

魔法耐性表

属性	相关魔法
炎	ファイア–アロ–、イラプション、フレア
冷	アイスバレット、ブリザ–ド
地	サンドショット、サンドガッシュ、ア–スクエイク
风	ウィンドエッジ
雷	サンダ–ボルト、サモンサンダ–
物	ブラスト、サイクルダウン、バインド、ルスト、ウィ–ケン、ソウルフォ–ス、メテオ
圣	ホ–リ–、ホ–リ–クロス
精	デス、MPドレイン、スリ–プ、サイレンス、デスクラウド、インヘイル

魔法耐性等级及效果

魔法耐性等级	伤害倍率	被附加状态异常率
0	2.0	100%
1	1.5	75%
2	1.0	50%
3	0.75	37%
4	0.5	25%
5	0.25	12%
6	0	0%
吸收	回复HP	0%

剧情战斗

相当于普通RPG里的BOSS战，进入战斗后会有倒计时，大部分战斗都需要在倒计时为0之前完成战斗才能达成COMPLETE条件。倒计时的数值会对战斗获得经验产生影响，为负数的话获得经验值会减少。部分战斗中还会有一个读条的倒计时，大部分情况需要在这个倒计时结束之前解决战斗，否则就会GAME OVER，某些战斗的该倒计时可以通过攻击特定单位来增加倒数的数值。

命运剧情

在游戏中会遇到各种各样的角色，选择特定的回答或找他们对话后会触发相关剧情，满足一定条件后就可以改变他们的命运。被改变命运的角色可以通过使魔查看没改变命运时会是什么情况，大部分角色的结果都是死亡。

流程攻略

ランプラスト岛

选择好主角的名字后就可以正式开始游戏了。剧情中的大部分选项只会影响到主角的性格变化，按照自己的喜好选择即可，特殊选项后文会专门提及。在营地和团员、**パメラ**以及**ディクセン**团长对话后前往**ランプラスト**岛。与**レムス**对话后其加入队伍，然后和码头穿绿色衣服的士兵对话谈到关于魔法的话题，调查上方的房门进行休息和记录后往右走离开港口，接下来便是第一场剧情战斗了。

剧情战斗 1

COMPLETE条件：亲手打倒3个以上敌人

不熟悉该系列的玩家可选择“はい”，这样レジ−ナ会就战斗进行简单的指导，之后可以指挥主角和レムス共同对付前锋的两名杂兵。不过我方的レジ−ナ非常强悍，不想冒险的话原地待机看戏就可以了。

宿营地

战后和**レムス**以及团长对话，第一次杀人的**レムス**感到非常不安，晚上在团长的安慰下，**レムス**总算恢复了常态。第二天在宿营地往右走，行商人出现并带来了敌人运输队的消息，之后团长决定在途中进行阻截，和行商人对话可以购买物品，然后和左下角的厨师对话后离开宿营地开始剧情战斗。



剧情战斗 2

COMPLETE条件：我方操控运送货物的鸟并使其脱离战场后再全灭敌人



一开始主角和レムス的位置在右侧的树林，敌人运输队长会径直往上方移动，其余两人则会主动攻击。让主角靠近两名杂兵吸引火力，レムス则直接攻击运输队长。运输队长被打倒后会掉落笛子，回收（移动到掉落物附近即可自动回收）之后就可以让运送货物的鸟跟着自己走了。消灭第一批杂兵后敌增援部队在上方出现，不过离我方距离较远，可让レムス利用距离优势先干掉两名护卫，主角则移动到最下方将笛子交给同伴，最后再解决剩下的军师就没什么难度了。

トロックメア

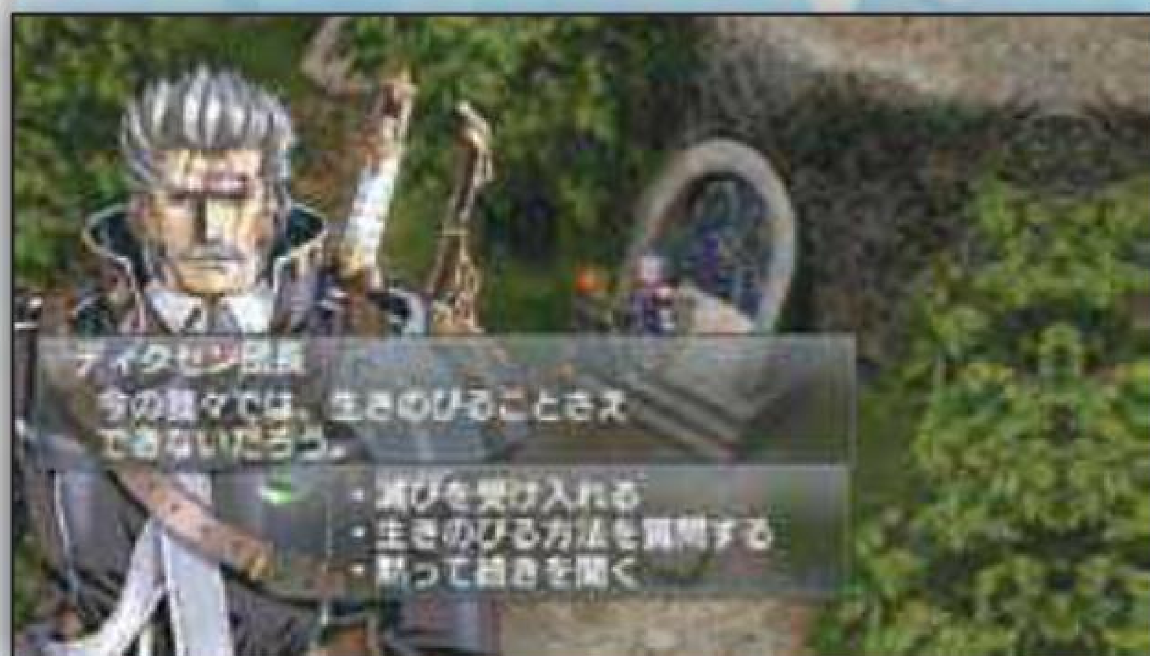
在营地和团长对话，离开营地时触发小岛被天使毁灭的剧情，坐船离开小岛后佣兵团来到了大陆南部的小国**マ–キュリア**。下船和团长对话，然后前往宿屋和团长对话，和宿屋老板对话并睡一觉之后返回港口乘船前往**トロックメア**。下船后往右走与**マグナス**发生对话，然后往右下走在圣堂附近与**D・シルヴァネ–ル**发生对话，往回走发现团长和**D・シルヴァネ–ル**竟然认识，对话完毕后从左侧离开村子，大地图上可以遇到不少动物，可以稍微练练级，往北走会遇到大型怪物**クラウガ**。

剧情战斗 3

COMPLETE条件：在レジ–ナ出手前打倒クラウガ

クラウガ的等级很高，目前的我们显然不是它的对手，开战后立即脱离它的攻击范围。一段时间后レジ–ナ登场，之后就可以看她的表演了。如果想达成COMPLETE，就需要将主角和レムス练到10级左右才能进行挑战。

希望の遗迹



完成战斗后往北走，离开场景时**レジ–ナ**教会了主角使用“极限能力”。与团长会合后继续往北走来到遗迹入口处，对话后获得贵重品“**トパ–ズ**”，一段CG过后，曾经的同伴兼亲人的团长和**レジ–ナ**都葬身于此。进入遗迹后朝着地上有黄色标识的路口前进很快就可以到达遗迹深处，进门后拿掉上方漂浮着的卵，然后调查中央的石板，之后再开门进入最后的房间，然后主角就全身喷血倒地不起。

ラインファルツ基地

在接受调查时从一位长官那里得知在遗迹里获得的卵是使魔的卵，虽然擅闯遗迹是不正当的行为，不过对方却看中了主角的潜质，并以此要挟主角加入军队，就这样主角便莫名其妙地成为了**デュルクハイム**军的一员。在入队式里从老师那里领取魔石和说明书，之后便可以使用魔法了。剧情后调查桌子获得“使い魔の卵”和“军规手帐”，返回教室听课，之后进入训练场进行魔法模拟战。

剧情战斗 4

COMPLETE条件：获得的分数最高

训练场除教官外，其余都是两人一组，打倒教官可获得10分、打倒前辈获得5分、打倒士兵获得1分，只要获得5分就能获得胜利。由于教官和前辈的等级都较高，因此我们的主要目标是士兵，选择位置时尽量远离高等级敌人（在训练场选好位置后按下□键即可开战）。虽然是魔法模拟战，不过此战用直接攻击显然效率更高。所有的敌人都是混战，远处的敌人可以让レムス直接攻击或主角使用魔法来捡漏。想达成COMPLETE就必须在前辈的HP不多时用魔法来捡漏，完成战斗时得分最高还可以获得秘传书作为奖励。

ラインファルツ基地

返回自己的房间后迎来了小队的另一名成员**ヴァレリ–**，与其对话后得到关于育成使魔的消息。到训练场和房间里的研究员对话获得“**ド–ルハウス**”，返回自己的房间把“**ド–ルハウス**”放在桌子上（面对有空位的桌子使用该道具），然后再使用道具“使い魔の卵”，完成之后和**ヴァレリ–**对话，选择“**作业をはじめる**”就可以开始制造使魔了（使魔的制造方法请参考系统部分）。完成选项后睡一觉就能见到使魔了，之后离开基地前往东边的**リボッカ村**。

リボッカ村

进入井上方的房间和团长夫人对话，第二天和村子左边墓地旁的人对话选择帮忙清除怪物，出村后往左上方向移动，在果园里遇到了之前出去的三个农夫，选择帮忙后进入剧情战斗。

剧情战斗 5

COMPLETE条件：村民全存活的情况下完成战斗

选择帮忙后首先我们有一段寻找并清除怪物的时间，怪物隐藏在树丛里，建议先在入口附近的几个树丛搜寻，时间结束后农夫就会进场并自由行动，只要保证之前搜索过树丛，那么农夫就不会遭遇怪物。地图左上角的树丛里藏着这场战斗的BOSSクラウガ，由于在这里无法使用魔法，因此只能靠物理攻击慢慢磨。クラウガ的攻击附带猛毒，中毒后要立即使用解毒药消除异常状态，否则每隔一段时间就会削减25点HP，对于目前我们的队伍来说是非常致命的。积极使用回复药和解毒药，对付这个BOSS就没有什么难度了。

ラインファルツ基地



返回村子和墓地旁的人对话可获得魔石作为奖励，然后和团长夫人对话后离开村子，返回途中村子发生了爆炸，折返查看村子的情况时再度发现了天使的踪迹，奄奄一息的村民也表示是天使毁掉了整个村子。回到基地向ルードヴィッヒ报告情况（教室右上入口最里面的房间），然后返回自己的屋子睡觉，第二天前往**エイブラム**的房间（准将旁边的房间）接到新任务，到南边的**サウドリック**护送调查遗迹的博士返回。

サウドリック

和这里的宿屋老板对话后发现博士已经被人给抢先掳走了，之前扛着袋子离开的两人成为了众人怀疑的对象。离开宿屋后先控制使魔进行侦查，在下方找到扛袋子的两人，之后按□键停止侦查，从上方绕到出口处被敌人发现开始战斗。救出博士后跟着他一起前往遗迹，去遗迹前可以先和村子上方的行商人对话，护送他前往指定地点后可以从生命**のリンゴ**、知惠**のリンゴ**、疾风**のリンゴ**中随机获得一个作为奖励。

剧情战斗 6

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

只要从上方接近入口处就能在扛袋子的敌人脱离前逐个击破所有敌人了。战斗没什么难度，想达成COMPLETE就让レムス和ヴァレリー优先对付远处的敌人，干掉近处的敌人后主角主动靠近扛袋子的两人，等主角靠近目标敌人时，レムス和ヴァレリー的攻击目标基本也清理干净了，接下来就可以集中对付剩下的两人了。

遗迹

离开**サウドリック**穿过北边的树林就能到达遗迹，进入遗迹开启正门会触发一场剧情战斗，之后调查右边的装置开启通往高处的门。遗迹的2～4层各有一个宝箱，需要打倒骑士模样的敌人才会掉落钥匙（要尽快打倒，否则会逃跑）。第4层有记录点，记录之后上楼进行一场剧情战斗，进入最后的房间触发一段CG，之后遗迹之塔被天使毁掉，众人则在博士的帮助下安全地传送到了外面。

剧情战斗 7

COMPLETE条件：倒计时为0之前开启所有宝箱并全灭敌人

敌人能力不算强，位置也比较分散，考虑到宝箱的收集可以让三人分别前往上、左、右三个方向。同行的ルーミス博士会使用回复魔法，因此基本不用担心自身的安危。拿完宝箱后先靠近亮光的地方操作机关关门，否则敌人会源源不断出现的，之后就可以开始灭敌工作了。

剧情战斗 8

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且全员生存

开战后第一时间让主角和レムス使用Lv2的魔法攻击远处的电球敌人，ヴァレリー的地魔法对电球无效，可以移动到博士旁边帮他打掉附近的敌人。优先干掉4个电球后战斗就没难度了，之前被电球的魔法打掉的HP很快就会被博士给补回来。

ラインファルツ基地

逃离遗迹后返回基地向**エイブラム**报告，然后回自己宿舍休息，第二天在教室触发剧情后可以和**トリシア**以及训练场研究院屋内的**フレーネ**进行对话，之后再返回宿舍休息。梦中发现**トリシア**在东边的森林里被袭击，醒来后前往东边的森林进行剧情战斗。之后返回基地睡觉，隔天在教室和**ルーミス**对话，之后靠近**ヴェスタ**后他会离开，追出去和他对话质问杀害团长的理由，对方则表示这只是一场游戏。剧情后和下方出口处的**ヴァレリー**对话，返回教室时**トリシア**在右侧出现，和她对话后返回教室和**ルーミス**对话，回屋记录之后再睡觉，准备接下来的剧情战斗。完成战斗后从东门离开继续追击**ミュンツァー**，在桥边追到了目标，不过对方却砍断了桥让追击无法继续。



剧情战斗 9

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

虽然我方只有主角一人，但敌人只有两只グラウガ，主角等级在12级左右的话可以直接物理攻击轻松解决，达成COMPLETE不是难事。

剧情战斗10

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭除ミュンツアー以外的所有敌人，除エイブラム以外的NPC全部生存

敌人的两名杂兵没什么威胁，用魔法可轻松解决，不过头领ミュンツアー以目前我们的能力是无法撼动的。エイブラム被打倒后开始倒计时，此时需要开启上方和左侧的机关尽量拖延ミュンツアー到达研究所的时间，拖延战术成功后再坚持一段时间ミュンツアー就会撤退了。

トロックメア



返回基地睡觉，在教室从博士那里得知少将要在トロックメア和进行了侵略行动的ヴァルカニア国谈判，担当护卫的任务则交给了主角。从南门离开前往トロックメア，入口处和トリシア对话，往右走在圣堂和喷水池前触发剧情，之后和喷水池附近的アルフォンス和上方的记者对话，返回宿屋睡觉途中还会触发两次剧情对话。第二天前往喷水池附近触发巨大怪物破坏小镇的剧情，等主角苏醒后得知自己所处的军队已经和ヴァルカニア正式开战了，开战的理由是谈判期间对方操纵怪物毁坏城镇。

收容所

返回基地睡觉，第二天接到前往トロックメア找カーギル的任务。返回宿舍后和レムス发生剧情对话，再次睡觉后调查桌上的“ドールハウス”，选择“いいえ”→“はい”后将ドールハウス带在身上后前往トロックメア。前往宿屋找到カーギル，喝掉桌上的水后发现中了圈套，之后被关进了收容所。在收容所调查墙壁和エレナ对话，分别回答“ラウルのフリをする”、“约束を覚えているか？”、“移住”，再次敲墙壁回答“爱している”，睡觉后再敲墙壁回答“まだ顽张れる”，这样就能改变エレナ的命运。之后レムス赶来救援，此时主角的HP和MP都比较少，先使用回复药将HP回满再和レムス对话，之后开始剧情战斗。



剧情战斗11

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

这场战斗敌人数量较多，首先主角和レムス两人一起使用Lv2魔法干掉押送フレーネ的看守，这样フレーネ就会加入队伍并由玩家操控。其余两名犯人中可优先解救女性犯人，她会回复魔法，对战局帮助较大。先集中火力消灭中央的敌人，フレーネ的Lv2回复魔法可以利用起来。将敌人数量削减到2人以下时入口处出现2名敌增援，不过此时战斗也接近尾声了，几个魔法过去就能结束战斗。



マーキュリア

前往トロックメア的港口坐船离开，途中主角再一次倒下了，醒来之后发现自己被イライザ所救。下楼在大厅触发剧情，之后离开屋子，从十字路口往左来到王都マーキュリア。水果屋前与メリーヌ对话，选择“谢れ、と言う”→“店主に谢れ”后メリーヌ被气跑，主角获得“南国フルーツ”，往右走找到メリーヌ对她使用“南国フルーツ”触发剧情。

完成双胞胎相关剧情后前往王都的港口进行剧情战斗，战斗结束后进入左边的城中和アリシア对话，之后返回イライザ的家，在空地触发剧情，今后这里就是自己的领地了，国主甚至还派来了专人负责领地的修建和发展。剧情结束后和シドニー对话可以更改自己领地的名字。回到屋子里和イライザ对话，イライザ请求主角带她前往父亲的居住地。离开屋子时遇到厨师，然后返回屋子3楼的房间和カルノス对话获得“カルノスの手纸”，之后来到マーキュリア的道具屋前找到ポラック，对着他使用“カルノスの手纸”，然后和他旁边的女性对话后选择“ゴルドランのことを教える”可获得“ギルドメダル”，之后就可以在ポラック那里购买魔石了。返回イライザ的家将途中遇到的一个长得和レムス很像的女子告诉了他，然后前往マーキュリア宿屋前触发对话，之后就可以向ファンデルシア方向前进了。

剧情战斗 12

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭マウラ－以外的所有敌人且NPC全生存

这场战斗不能让3名以上敌人进入城内。每隔一段时间就会有敌人的增援出现，要阻止增援就必须破坏船与码头连接的踏板（控制角色移动到踏板附近即可自动破坏），因此一开始主角就要立刻往下方移动破坏踏板，レムス和フレ－ネ用魔法削减敌人的体力。一段时间后，我方增援部队赶到，那些已经冲上来的敌人交给他们对付即可，フレ－ネ主要负责使用回复魔法和增加攻击力的魔法，保证NPC生存以及强力角色的战斗力。只要破坏2个踏板，敌人增援的速度就远远赶不上我方灭敌的速度了。マウラ－基本上只会给进攻的成员使用增加攻击力的魔法，没什么威胁，不用浪费MP去打他。



オ－ディネル

要到达目的地首先得穿过洞穴到达オ－ディネル，出城后往右上方前进就能看到洞穴。洞穴里构造不算复杂，往右上方向前进就能穿过洞穴到达オ－ディネル。调查入口处的袋子可获得“ダンディ－ブック”，从左侧小道进入隐藏区域，和藏在建筑物后面的人对话可购买物品，并获得“GLチップスカ－ドフォルダ－”作为奖励，之后在标题画面会多出“APPENDIX”选项。在上层左侧触发剧情后来到アルフォンス的府邸，之后和アルフォンス对话，第二天イライザ换上战斗服执意要前往ファンデルシア，无奈之下アルフォンス只能同意，并托付主角好好照顾イライザ，同时イライザ成为同伴，クリストファ－成为同行人。



ファンデルシア

出城后往北走，途中会遇到强盗，虽然对方人数不少还有增援，不过同行的クリストファ－实力很强，注意给我方角色回复保证安全即可。消灭强盗后继续前进，分叉路口处可先前往西北的クラスダ－ル，稍作休整后再向东北方向的リ－ゼル前进。途中クリストファ－会离开队伍，继续前进会再度遭遇强盗并进入剧情战斗。战斗结束后和ミュンツァ－对话，然后クリストファ－返回队伍，继续前进可以抵达リ－ゼル，剧情后睡一觉，第二天先和码头的クリストファ－对话，然后和其他同伴对话让他们返回队伍，再和クリストファ－对话坐船来到被冰雪覆盖的大陆。往西边前进即可抵达ファンデルシア，在上方的屋子前触发剧情，之后前往下方的宿屋，队员集合完毕后先和宿屋的年轻人对话并选择“思い出话を闻きます”，之后调查上方道具店右边的箱子获得关键道具“クリスタル”，然后出城往东走进入地下遗迹。



剧情战斗 13

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人，我方消灭强盗的数量大于ミュンツァ－

一开始为了保证人质安全，ミュンツァ－不得不对我们进攻，听从他的建议全员移动到左侧石头的后面，之后触发剧情人质被解救，然后就可以随意反击强盗了，人质得救后ミュンツァ－会变成我方角色，这个家伙的实力毋庸置疑，不过想达成COMPLETE必须在人质被救后就开始抢杀强盗，活用魔法进行远程攻击。

地下遗迹

地下遗迹共有5层，B2F中央的宝箱里有5个“クリスタル”，加上之前在ファンデルシア找到的一共有6个，需要分别安放在遗迹中6个里（空格在墙上，仔细找就能发现）。可以从遗迹中没有路的地方直接到达下一层（某些クリスタル需要利用这个方法才能放置），将所有“クリスタル”全部安放完毕后在B4F通过水晶桥来到另一侧（可以按住□键移动免得掉到下层），记录后来到遗迹上层进行剧情战斗。

剧情战斗 14

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始只能攻击巨大核心周围的两个光球，光球分为红、蓝、绿、黄四种颜色，分别对应炎、冰、风、地四种属性，用克制属性的魔法攻击就能轻松搞定（炎和冰，风和地相互克制）。场景中有4个巨坑，每过一段时间，核心就会随机从一个坑出现并展开攻击，每次核心重新出现时携带的光球属性会随机发生变化。核心的攻击力不高，不过全体攻击威胁还是比较大的，HP不足时要做好回复工作。将核心周围的光球消灭后就可以对核心造成有效的伤害了，核心HP较多，尽量用高等级的魔法轰杀吧。

クラスダ-ル

离开遗迹后往南走，进入クラスダ-ル后往下走进入剧情战斗，战斗结束后到宿屋和ヒエン对话，然后和シルヴァネ-ル对话，离开宿屋和フレ-ネ、イライザ、シルヴァネ-ル三人对话后返回宿屋，剧情后ヒエン成为同行人。接下来前往东南方向的オ-ディネル，和左侧道具店旁的店员对话后前往北边森林大岩石附近（之前被强盗袭击的地方），之后跟着店员穿过岩石后的隐藏通道，继续往东走到达废墟。进入废墟上方的屋子和マギ-对话，之后再次对话使魔学会技能“トランスゲ-ト”，之后使魔设置传送点后就可以方便地在各地行走了。然后调查上方的床睡一觉，第二天对话结束后离开废墟往南走，从オ-ディネル穿过洞穴返回自己的驻地。



剧情战斗 15

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

开战后主角和イライザ直接往下移动吸引敌人的攻击，レムス可远程狙击敌方使用魔法的单位，对方使用回复魔法的单位要优先清除，フレ-ネ则做好回复工作。NPC的剑客实力很强不用管他，モ-ティス的实力则相对较弱，想要达成COMPLETE就一定要注意他的安全，尽量保持他的HP在60以上，回复有压力的话可以让レムス或イライザ帮忙。

驻地

在入口处使魔表示准备在这里设置传送点，进入驻地后和シドニ-对话，然后和门口左侧的カルノス对话，如果之前将“カルノスの手纸”交给了ポラック的话，与其对话后可以获得“友情の证”，装备之后可以使用协力魔法。进入イライザ的屋子睡觉后开始休假，本次休假共有两天，目前只能选择在自己的驻地进行休假，选择自己感兴趣的角色提升好感度即可。休假完毕后前往マ-キュリア宿屋接受アリシア的委托，剧情后出城往东走进入剧情战斗，结束之后返回マ-キュリア的港口和ベイカ-对话再度进行剧情战斗。战斗结束后使魔脱离队伍，获得道具“使い魔の结晶”。



剧情战斗 16

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且运送物资的动物没有逃脱

运送物资的动物行动速度不算快，可以用魔法优先解决掉它们（4级魔法可以轻松秒杀）。离我方较近的敌人可以交给主角来对付即可，总体来说没什么难度。

剧情战斗 17

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存



战前要选择一名同伴同行，建议带上フレ-ネ，主要作用是使用回复魔法，如果学会了增加攻防的魔法则更好。开战后主角直接冲到敌群中吸引火力，做好回复工作就不会有生命危险。后方的弓箭手会往后退，退到门的位置后敌增援出现，而我方的另外两名队员则在靠近门的位置出现。接下来增援的敌人会前往左右两侧开门杀NPC，第一时间干掉敌人的法系单位后便开始追击杀NPC的单位吧。要达成COMPLETE回复魔法就不能停，因为NPC可是很脆弱的。

遗迹

剧情之后自动返回イライザ的家，之后和2楼的レムス和フレーネ、1楼的イライザ以及屋外的ヒエン对话，返回自己的屋子调查床后自动前往マーキュレイ王城，剧情后获得"マーキュレイ内の遗迹调查许可证"。返回イライザ屋子里自己的房间后使魔回归并获得使魔的新换装，之后与1楼的シドニー对话再次进行休假。完成休假后往东部前进来到遗迹（洞窟入口处往右走），在遗迹按照右，左，左上，下的顺序进入楼梯即可来到下层进行剧情战斗，上楼的旁边有记录点，上去之后调查旁边的机关后再次进入剧情战斗，建议在第一次剧情战斗后先回城休息，回复好MP后再进行第二场战斗。



剧情战斗18

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

敌人数量比较多，不过实力很弱，并且站位非常密集，如果之前获得了"友情の证"的话可以给フレーネ和另一名角色装上，这样就可以使用范围攻击的协力魔法瞬间清场了。之后全员突进干掉最后的ブリュンティール轻松完成战斗。

剧情战斗19

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭所有石像兵并打开房门

要达成COMPLETE比较有难度的一关，石像兵的防御力很高，要在时间结束前全灭很有难度，再加上还要让至少一名角色赶路前往门的位置，相当于只能用3个人来对付所有的石像兵，对人物等级和魔法等级的硬性要求较高。不过只是过关难度还是不大的，只要让主角从一个方向突进即可，另一边攻过来的敌人可以通过操纵重力波将它们挡在攻击距离外慢慢用魔法干掉即可。每隔一段时间就会有炸弹出现，再过一段时间后就会爆炸，主角在行进时遇到炸弹可以原地等待一段时间躲过爆炸的冲击，注意回复就没什么危险了。

サンセール

完成遗迹的战斗后在最深处的房间调查桌上闪光点获得"未解读文献"，调查保险箱输入"643"获得"パワーストーン"，调查桌上的文件触发剧情后返回自己的驻地，和入口处的医生对话，然后回家睡觉，晚上下楼和使魔对话选择"迎えに来た"。第二天前往マーキュレイ王城和アリシア对话，之后往西北方向的サンセール前进（洞穴入口往左）。进村前听到惨叫，进村后进行剧情战斗。战斗结束后返回自己的驻地开始休假（驻地扩建，可以观看剧场了），完成休假后往サンセール北部继续前进，过桥时发生剧情战斗，过桥后野外的敌人全为ヴァルカニア军队，数量和强度都远远超过普通野怪。在国境桥发生剧情战斗，之后过桥往北走来到アイーダ湖遗迹。

剧情战斗20

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

战前选择"村の入口へ退却"，这样要达成COMPLETE会更加容易。敌兵的整体实力不强，不过NPC也较弱，要让至少两名队员不断使用回复魔法来确保他们的安全，主角和另一名队员则负责清理近处的敌人。ヴァレリー的攻击力较高，与其对峙后要注意给我方角色进行回复。

剧情战斗21

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

比较有难度的一场战斗，敌人的魔法单位很多，并且离我方距离较远，可以让レムス装上"间接射程アップ"和"ナイトメア"两颗魔石，用来狙击远处的敌人。如果运气好将敌人催眠了就立即换目标，当然第一目标是对方会使用回复魔法的僧兵。主角主要负责吸引近处敌人的火力，剩下两人主要负责回复和辅助工作，等远处的魔法单位消灭得差不多了就可以开始总攻了。

アイーダ湖遗迹

遗迹里比较暗，一开始所有门都无法启动，直接上楼进行剧情战斗，战斗结束后在里面的房间调查闪光点获得"未解读文献"，调查桌上的物品获得"小型魔动炮"以及说明书。剧情战斗中获得的"エナジークリスタル"可用来开启无法启动的门，战斗中得到足够多的话就可以拿完这里的所有宝箱了，离开遗迹返回国境桥时进入剧情战斗。

剧情战斗 22

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人并获得8个以上エナジ-クリスタル

想达成COMPLETE难度较高。巨大的本体会使用单体和群体攻击，并且会不断给周围的电球加上攻击无效的护盾，用物理攻击命中本体后会出现一段时间的倒计时，在该倒计时内本体会暂时停止给电球加护盾，必须趁这个空档干掉四周的电球。每过一段时间，本体会从尾部放出铁球，铁球要滚到凹槽中才会变成电球，打倒电球后可获得道具“エナジ-クリスタル”。四周有电球的情况下，本体一旦受到伤害，电球还会使用攻击我方一名角色并给本体回血的技能，可以说只要有电球基本就不可能打倒本体。在本体倒计时的时候，再次攻击本体可以延长该倒计时，虽然会受到电球的攻击，但是为了消灭残血的电球有时候也必须这样做。本战的难点在于如何处理队伍的分工，建议主角主要负责收拾电球，レムス负责攻击本体以及破坏电球的护盾，另外两名女性角色一人负责回复，一人负责使用魔法打残血的电球。一周目追求过关即可，COMPLETE可等到二周目再来挑战。



剧情战斗 23

COMPLETE条件：倒计时为0之前全员从脱离点逃脱

本战的主要目的是从混战的两只军队中逃脱，逃脱点就在地图右侧。一开始两只军队都会冲到桥中央，解决掉离我们较近的两个弓箭手之后让所有人都冲到桥上去。在离两支混战的部队一段距离时让除主角外的其他人待机，レムス开始远程攻击对岸的法系职业，另外两人做好回复和辅助工作，主角则负责捡漏多拿经验。一段时间后トリシア出现，选择“无事でよかった、と暗号を打つ”→“正しいと思うことをしているだけだ”，这样她就不会有所行动。

废村

返回驻地，利用传送点来到オ-ディネル，往北前进进入剧情战斗，之后通过隐藏通道（石头的右边）来到废村，对房间内的マギ-使用“小型魔动炮”触发剧情，然后睡觉，夜里起来调查村子东北的幽灵，返回マギ-的屋子再睡一觉，第二天和マギ-对话后返回マ-キュリア（如果晚上调查过幽灵，白天可以在幽灵的位置找到“魔法原理の书”）。

剧情战斗 24

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

这场战斗每隔一段时间敌人就会有增援部队从树林中出现，首先用魔法快速干掉上方的法系职业，两名近战职业以最快速度清理近处的敌人，弓箭手则优先对付射程内最远距离的敌人。一段时间后，几乎没有还手能力的NPC军队出现，基本受到3次攻击就会被打倒，如果回复道具足够的话这里建议直接使用道具，这样就可以继续咏唱攻击性魔法清敌，以最快速度清除敌人过关，战线拉长了对我们十分不利。

カフマ-ンの泷

在マ-キュレイ王城和アリシア对话，然后前往オ-ディネル东边的カフマ-ンの泷，途中会进入剧情战斗，战斗结束后和レオナ对话继续前进，在守军处和アルフォンス对话，然后和同伴对话几次后敌人出现，再次进入剧情战斗，之后继续往东走就能到达目的地，在カフマ-ンの泷前使魔会设置传送点，可以先传送回去回复后再继续前进。开启入口的门之后进入剧情战斗，战斗结束后在B1F调查光源获得“泛用エネルギ-パック”，然后拿走左边桌子上的纸条，回答“天使に対する兵器を作る”、“天使に气付かれなくするため”、“反応をかぎつけて天使がやってくる”。

剧情战斗 25

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

杂兵数量不算多，用魔法可以轻松解决掉，不过那个大家伙的攻击力非常高，而且第一目标是NPC，因此一开始可以让我方角色挡在NPC四周阻止大家伙的进攻。如果回复能力够强的话也可以故意让大家伙去攻击NPC，其他成员则迅速清理小怪，只要保证NPC每受到一次攻击后都给她回血就非常安全。大家伙防御力较高，可以用魔法来对付。

剧情战斗 26

COMPLETE条件：倒计时为0之前军旗不被破坏且全灭敌人

军旗的耐久度很低，两三下就会被敌人破坏，因此最好让主角学会特技“おとり”开场就使用，让自己成为敌人的靶子。将ノ-マン的HP削减到一定程度时下方出现敌增援，将其击败后敌人就会开始撤退，等敌人全部脱离战场即可，当然也可以乘胜追击多捞点经验。

剧情战斗 27

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

比较简单的一场战斗，开战后有两个倒计时，其中读条的倒计时到15时宝箱就会陆续开始消失，建议一开始拿掉离队伍最近的两个宝箱。远处的敌人直接用魔法搞定，如果学会了圣属性魔法ホーリ－会对战斗很有帮助。完成战斗后如果倒计时还有剩余，可以抓紧时间回收其他宝箱，该区域一共有6个宝箱。

カフマーンの泷

返回自己的驻地，在家门口发现レオナ，对话后其加入队伍，之后调查1楼左侧的揭示板可以更换出战队员。在1楼将“泛用エネルギ－パック”交给マギ－后回屋睡觉，第二天前往マギ－的房间触发剧情，之后选择谁同行都无所谓，因为之后可以随意更换队员。和マギ－对话并选择“はい”后她成为同行人，之后再次前往カフマ－ンの泷。传送过去后先往左走来到高台后マギ－离开队伍，然后进入カフマ－ンの泷，到地下按下开关后返回高台进入剧情战斗，之后到左下方触发剧情后返回自己的驻地进行休假。



剧情战斗 28

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人并打倒天使



这场战斗依旧有两个倒计时，读条的倒计时为0时天使就会逃跑，想达成COMPLETE就必须在此期间打倒天使。地图左右的怪兽会相互攻击，建议优先攻击右侧使用法术的怪兽，否则全体攻击魔法会增加我们的治疗压力。攻击目标最好选择残血的敌人，保证一刀一个，节约时间来对付下面的天使。天使的魔法攻击范围很大，不过威力不算太大，实在不行就让两个角色负责回复工作。天使防御力较高，不过血量不算太多，如果能抽空使用5级魔法攻击还可以进一步提升攻击效率。

サンセール地下遗迹

休假结束后传送到サンセ－ル，进入村子进行剧情战斗，之后从村子里的入口进入遗迹。调查遗迹中的球可以玩小游戏，屏幕上会在各个方向出现随机按键，玩家要在限定时间内同时输入方向和按键，全部输入成功就可以获得三把用来开启挡住宝箱的铁门的钥匙，每错一次可获得的钥匙就减少一把。将每一层的水晶破坏掉后进入最底层发生剧情战斗，之后调查左边房间闪光点获得“未解读文献”，调查桌子获得“魔导炮设计图の一部”。

剧情战斗 29

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

本关战斗压力还是比较大的，远处的法系单位会使用范围攻击魔法。倒计时到30时我方增援部队出现，不过实力很弱，不但不能指望他们帮忙，还要时刻注意他们的安全，否则就无法达成COMPLETE了，一定要在援军出现前干掉所有的法系单位，敌方的近战职业可以让主角一人吸引火力。

剧情战斗 30

COMPLETE条件：倒计时在12以上破坏センタ－コア

四周的机器每隔一段时间就会向中央的核心传输能量球，如果能量球到达中央，核心就会使用威力强大的协力魔法。战斗开始后先让负责近战的两名成员对四周的机器进行破坏，破坏2～3台后便可以开始攻击中央的核心。四周的机器被破坏后过一段时间就会复活，负责远程攻击的レムス主要作用就是控制四周机器的数量，剩下的一人主要负责使用1级魔法打能量球，可抽空给近战职业加上提升攻击力的魔法。

トロックメア

离开サンセ－ル后一路往北走会发生3场剧情战斗，之后和アルフォンス对话，在アイ－ダ国境桥再次发生剧情战斗，过桥后继续前进触发剧情战斗，战斗后往南走触发剧情，之后继续剧情战斗（由于一路剧情战斗数量较多，务必带上足够的药品后再前进，消耗过大时记得回村子休息和补给）。战斗结束后进入トロックメア，与桥上的パメラ一行人对话，在宿屋睡觉后往西走来到收容所（这里可以先前往オ－ディネル北部触发救ヴァレリ－的战斗，成功解救的话可以完成ヴァレリ－的命运剧情，同时ヴァレリ－加入队伍）。

剧情战斗31

COMPLETE条件：倒计时为0之前我方全员脱离战场

这一战我方增援会不断出现，一开始解决掉远处的法系单位和弓箭手就可以全员前进了。在到达对面时先让我方的弓箭手和魔法师撤退，主角和另一个近战职业负责断后。需要注意的是本战敌人也会不断增援，需要控制好杀敌的速度。

剧情战斗32

COMPLETE条件：倒计时为0之前我方全员脱离战场

和前一场战斗差不多，不过这次敌方阵营中多了个ヴァレリ－，而且我方初期增援部队较少，建议开战后先用协力魔法解决掉近处站位密集的敌人，然后再解决掉远处的法系单位，之后行进就没什么阻碍了。由于ヴァレリ－会被我方援军拖住行动，没什么机会对我方成员进行攻击，是否打倒他就看玩家自己的喜好了。



剧情战斗33

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

这场战斗一周目想要达成COMPLETE难度很高，アルフォンス能力很高可以不用管他，但他身边的两名守卫能力平平，想保住他们的话一定要第一时间给他们加上物防和魔防。开战后所有近战敌人都会冲到桥附近攻击NPC，可以趁机使用协力魔法快速灭敌。不过要这样做的话，就必须队伍中4名角色都有足够的MP以及学会了足够高级的魔法才行。开战一段时间后，后方开始出现敌援军，将敌方ミュンツア－打倒后援军停止出现。ミュンツア－能力很强，被攻击后还会进行反击，攻击力也很高，建议在消灭桥附近的敌人时故意留下1～2个给两名护卫打，否则两名护卫会转身攻击ミュンツア－，被反击死的几率很大。

剧情战斗34

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人之后再打倒マウラ－

敌方部队中靠近マウラ－的两名魔导兵会使用威力巨大的协力魔法，一定要第一时间干掉其中一人，否则我方要不了多久就团灭了。桥上的4名弓箭手可以暂时无视，先用协力魔法干掉マウラ－周围的护卫，近战职业也可以用大范围的特技来作战。右上方的僧兵会使用高级回复魔法，可抽空干掉。

剧情战斗35

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒35名敌人且アルフォンス的击破数在8以下

本战的难点在于倒计时为0以前干掉35名敌人。マウラ－会撤退可以无视他，一开始成堆的敌兵可以靠协力魔法和主角的范围攻击特技来搞定，一段时间后アルフォンス会作为我方援军出现，他的能力非常强悍，拥有连续攻击的他砍杂兵一刀一个，为了控制他的杀敌数，可以故意将离他较近的敌人留给他杀，主角和另一名近战主力前往左侧和下方守路口。弓箭手自然负责捡漏，法系职业则可以先读好魔法等着，看アルフォンス离哪个路口近就优先秒掉那个路口出现的敌人，这样アルフォンス就会朝另一个有敌人的路口前进，等他快到另一个路口时再故技重施，就可以让其在两个路口之前来回走动控制其杀敌数了。

剧情战斗36

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人后再打倒シンシア或メリ－ヌ

マグナス能力较强，还有分身技能，加上攻防后基本就没什么危险了，不过パメラ的能力很弱，一定要第一时间给她加上物防，并保证其受到伤害后立即给她补满。召唤兽能力不强，物理或魔法攻击都能应付，一段时间后マグナス会带着パメラ开始脱离，此时重点狙击挡住他们道路的召唤兽。当两人跑到分叉路口位置，メリ－ヌ会开始使用“召唤”技能召出新的怪兽，第一时间打掉即可。将シンシア或メリ－ヌ任意一人打倒后结束战斗。



希望の遗迹

在收容所里睡一觉后前往トロックメア北部的希望の遗迹，依旧朝着地上有黄色标识的路口前进，在拿使魔之卵的房间调查门口贴着的纸，然后到里面的房间调查球状物，调查打开的球状物获得“エクスクリシヴロッド”和“研究记录”，然后在对话中看过所有的项目，离开遗迹时进行剧情战斗，战斗之后获得“アキエルの记忆の结晶”、“メダリオンの右半分”以及“Bペンダント”。CG之后调查地上红色闪光点获得“エクスクリシヴロッド”，然后前往トロックメア对パメラ使用3个“未确认文献”，对话后返回自己的驻地开始休假。和驻地中央的料理人对话可以雇用他，其他城镇也会有可雇用的厨师，雇用之后就可以在左侧区域的餐厅吃到各地的特色料理了。

剧情战斗37

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒アキエル且ブリュンティール存活

一开始天使有保护罩，此时所有攻击对他造成的伤害都很低。天使会不断往地图下方移动，移动到尽头就会脱离场景导致GAME OVER，因此在这之前一定要学会“足留め”这个特技，要尽量阻止天使的移动。每隔一段时间，天使的保护罩就会消失，要趁此机会对其猛攻，可以在牵制天使的阶段先给主攻队员加好攻击力。

ラインファルツ基地

休假结束后到1楼研究室对マギ－使用“アキエルの记忆の结晶”，之后前往サウドリック北部的ラインファルツ基地，在研究员的房间里调查上方的衣橱获得“使い魔のコスチュ－ムE”、调查衣橱右边的柜子获得“ブラスト研究报告书”、调查中间的桌子获得“投影装置”。离开房间后进行剧情战斗，之后返回自己的驻地入口处触发剧情战斗，战斗之后メリ－ヌ存活的话与她对话并选择“居させてやる”，与1楼的シドニ－对话后开始休假。休假结束后晚上到1楼和メリ－ヌ对话，然后返回自己屋子睡觉，第二天对マギ－使用“投影装置”。再次睡觉后来到1楼发生剧情战斗，之后和フレ－ネ对话两次，CG过后调查装置，选择“记忆情报の阅览”，看完里面全部内容触发剧情（如果使魔的知力、魔力、话术、亲和达到5，器用和积极达到2，看过“精神干涉术について”这项后就可以学会“精神干涉术”），然后前往顶层メリ－ヌ的房间，剧情后睡觉，之后自动前往マ－キュレイ王城。

剧情战斗38

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始我方处于被围攻的局面，优先加好物防魔防对付近战职业，我方两名近战职业够强的话，两轮大范围特技下来就可以搞定近处的大部分敌人。远处的法系单位不容易被弓箭手打到，可优先考虑回复，等消灭完近战敌人后再慢慢对付远处的敌人。



剧情战斗39

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭所有敌人后再打倒团长

想拯救メリ－ヌ的命运就必须在此战中保护她不被干掉。开战后依旧是先给メリ－ヌ加物防和魔防，然后不停咏唱回复魔法保证其随时处于满血状态。敌方的リッチ会使用降低我方咏唱速度的魔法，要第一时间干掉，如果学会了圣属性魔法ホ－リ－可在本战中对敌方亡灵系单位使用，收效很大。

剧情战斗40

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭所有敌人后再打倒レジ－ナ

这一战的首要目的是保护マギ－的安全，停止敌人行动的魔法バインド可对离マギ－较近的大型魔兽使用，主角和另一名近战职业使用特技ダッシュ快速移动到门前挡住大型魔兽和レジ－ナ，然后就可以慢慢清理完杂兵后再干掉レジ－ナ达成COMPLETE了。



剧情战斗 41

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

这一战パメラ会主动往我方队伍靠近，不过マグナス会冲到敌群里去，因此一定要第一时间给他回血，回复魔法加不过来的话就同时使用道具吧。リッチ和プチドラゴン可以用圣属性魔法和冰属性魔法快速打掉。パメラ脱离初期敌人的追击后，团长会从树林中召唤3只小怪，不过实力不如アンデッドナイト，注意好回复即可。需要注意的是アンデッドナイト的魔法抵抗力很高，经常都会出现打不到的情况，为保险起见可以让两名队员来使用回复魔法，主角使用特技ダッシュ后以最快速度冲过去救援，另一名队员使用5级ホーリー，只要命中基本就是秒杀。

メリーヌ的精神世界

剧情后离开マーキュレイ王城触发剧情战斗，战斗后自动返回メリーヌ的房间，对パメラ使用“メダリオンの右半分”，剧情后在1楼和マギー对话获得“クロスストーン”，之后前往メリーヌ的房间，和パメラ对话后进入メリーヌ的精神世界（使魔必须学会精神干涉术）。追赶メリーヌ，然后在メリーヌ家前使用“メダリオンの右半分”进入剧情战斗，战斗结束后和メリーヌ对话并对她使用“クロスストーン”，之后自动回到驻地。CG之后在1楼得到“魔力波探知机”，和マグナス对话选择“仲间にする”后其加入队伍。对マギー使用“魔导炮の设计图の一部”后前往マーキュリア，在王城见过アシリア后准备前往バルトリック寨。



剧情战斗 42

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

本战我方只有主角一人出战，一开始给自己加好攻防，趁另一个分身咏唱魔法之际快速削减其中一个分身的体力，HP不够就用道具“圣母の秘药”直接补满。本战要过关没什么难度，但是想要达成COMPLETE非常困难，建议等二周目再来挑战。

バルトリック寨



先传送到オーディネル，往东北走来到レブラント，使魔会在这里设置传送阵。进去休整并保存记录后朝西边的バルトリック山前进。バルトリック寨入口处发生剧情战，进入寨子后再次进行剧情战斗，战斗结束后先在寨子里休息并保存记录，然后从下方的门离开，之后倒计时开始，需要在倒计时到0之前赶到山顶，否则就会GAME OVER，不过时间相对比较充裕，途中的几波杂兵战不用打得太急，宝箱要趁现在回收，否则战斗过后就没有了。到山顶后进入剧情战斗，战斗结束后调查魔动炮获得“魔动炮エネルギー”，然后选择“精神干涉术を实行する”进入レジーナ的精神世界。剧情后和レジーナ对话，第四次选择时不选“现实を见ろ、と言う”，第五次选择时不选“レジーナは奴に精神支配されている”就可以改变レジーナ的命运，之后レジーナ加入队伍。

剧情战斗 43

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

只有5名敌人的杂兵战，战斗结束后可以先给队伍用上各种提高能力的辅助魔法后再进入寨子。

剧情战斗 44

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

由于一段时间后会触发剧情，因此不用浪费回复魔法在アルフォンス身上。战斗时如果使用了道具“メダリオンの右半分”的话，战斗结束后アルフォンス就不会死，同时也达成了他的命运剧情。杂兵能力不高，给全员加上魔防后基本就安全了。由于这一关地形对弓手不利，因此可以考虑让レムス负责使用回复魔法，フレーネ则负责搞定远处的杂兵，主角和另一名近战职业负责搞定左边的シモンズ。

剧情战斗 45

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

这场战斗主要目标是远处的召唤师。每隔一段时间，她们就会召唤出召唤兽，不过只要将其打倒，由其召唤出来的召唤兽也会跟着消失，因此全员咏唱攻击性法术快速搞定所有召唤师后再对付レジー十就能轻松获胜。

レブラント

返回バルトリック寨发生对话，然后回到自己的驻地，在屋门口和メリ－ヌ对话选择“よろしく頼む”后メリ－ヌ加入队伍。休假结束之后在1楼发生剧情，之后选择队伍成员，然后传送到トロックメア，往北边的アイ－ダ湖方向前进（想更换队员的话需要传送到サンセ－ル然后往北走，和这里聚集的成员对话即可更换）。途中会遇到守军，靠近后进入剧情战斗，战斗结束后前往レブラント，进城后再次进入剧情战斗，完成后返回自己的驻地睡觉，然后前往マ－キュレイ王城和公主对话，之后开始休假。休假结束后再次前往マ－キュレイ王城和公主对话，返回驻地在食堂和大家商量对策，然后睡觉，第二天到マ－キュレイ王城告诉公主自己的选择。一周目的选择只能走原版路线，新路线需要在二周目剧情发展到在食堂讨论何去何从后，收到来信，在睡觉前读过这封信后，第二天面对公主的提问时会多出“自分たちが行けばいい”这个选项，选择后就可以进入另一条路线。



剧情战斗 46

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

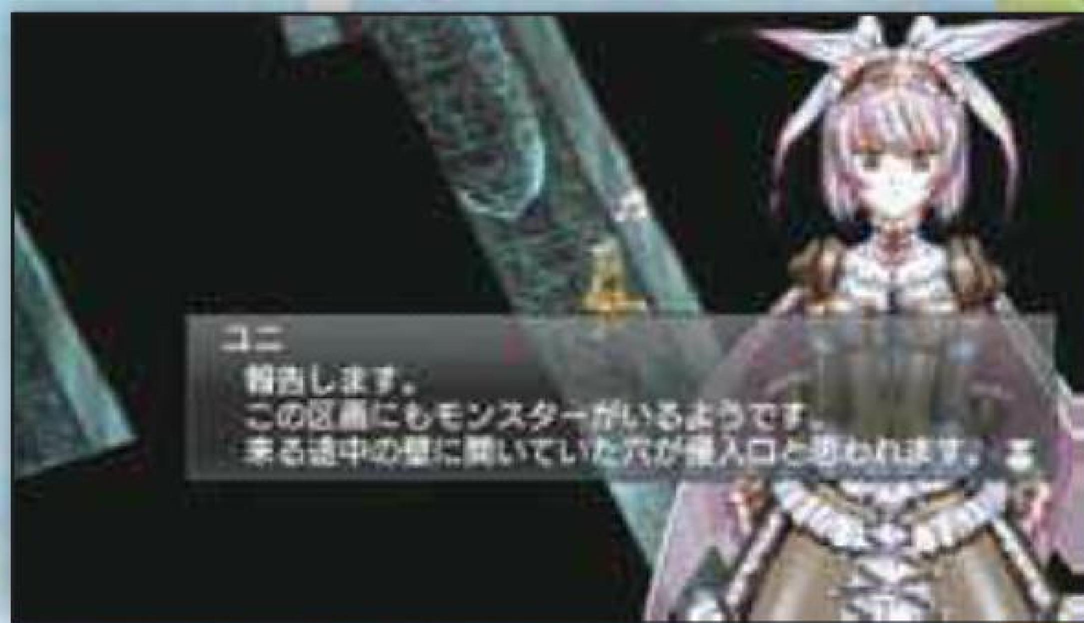
对方有数量众多的僧兵，协力回复魔法几乎可以保证对方的近战单位无伤，因此一定要尽快解决掉他们。一段时间后バウア－带着援军从右上方登场，增援部队的近战单位有两回，甚至是三回攻击，威胁不亚于高攻击力的バウア－，辅助和回复工作一定要跟上。将杂兵全灭后，我方增援从右上方出现，不过此时只剩下一个バウア－，有没有援军都无所谓了。

剧情战斗 47

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒シルヴァネ－ル

本战守军的站位占绝对优势，不过没有使用回复魔法的僧兵，如果实力够强可以使用极端战术，除主角前冲吸引火力外，其余角色加上魔防后直接使用5级魔法轰杀シルヴァネ－ル，几轮下来就可以结束战斗并达成COMPLETE。

クラスダ－ル北部遗迹



选择完路线后传送到サンセ－ル进入剧情战斗，之后自动返回驻地，剧情后获得“遺迹への地图”，然后从クラスダ－ル往リ－ゼル方向前进，在一个有水池的地方使魔会出来指路，之后进入池子左边的树林，往下走可以找到石门，开门进入遗迹。进入遗迹往深处走，一共会遭遇两场剧情战斗，之后调查房间里的桌子获得“Bレポ－ト”。返回驻地对パメラ使用“Bレポ－ト”和“エクスクリシヴロッド”，睡觉后和パメラ对话获得“エクスロッド改”，之后从バルトリック寨西部前往アイゼンヴァント寨。

剧情战斗 48

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始需要让主角靠近トリシア，过桥后和トリシア对话并选择“召喚术を解約することは可能だ”→“やるしかない”，之后胜利条件变成打倒トリシア后全灭敌人，否则敌人是会不断增援的（在和トリシア对话前将她打倒的话会直接GAME OVER）。这一战难度还是比较大的，我方一开始被敌人包围，近战单位离我方很近，一定要保证我方主力回复职业远离敌人近战职业的攻击范围，否则被打晕了很容易导致团灭。建议在开战前就加好各种强化魔法，主角一开始就往トリシア的方向走，其他人用强力魔法为主角开路，触发剧情并打倒トリシア后敌人会开始撤退，之后就可以一边回复一边战斗了。

剧情战斗 49

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且回收所有宝箱

靠近ビ－ムカノン的射程范围后炮台就会开始蓄力，一段时间后发射，在前进时需要躲到左右两侧的凹槽里才能避免受到伤害。ガ－ディアン会在我方角色靠近之后行动，可以先用魔法干掉它们，不过魔法抵抗力很高，很容易出现打不中的情况。破坏炮台本体后负责填充能量的把手会自动损坏，不过把手损坏的同时宝箱也就无法开启了，因此必须在破坏炮台前拿取宝箱。这一关慢慢打的话毫无难度可言，不过想达成COMPLETE就非常困难了，要活用特技ダッシュ快速行动脱离炮台的射程范围去拿宝箱。

剧情战斗 50

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且回收所有宝箱

这场战斗中只有一个大炮台，不过四周的增援装置每隔一段时间就会召唤出魔法抵抗力极高的ガ-ディアン，但只要将大炮台的把手破坏掉，增援装置就会失效，战斗就会变得非常轻松了。

アイゼンヴァント寨

进入寨子前陷入敌人的包围，进入剧情战斗，进入寨子后再次进入剧情战斗，之后可以使用屋子里的床补充体力，记录点暂时无法使用，上楼后再次进入剧情战斗，战斗结束后获得“メダリオンの左半分”。返回驻地和トリシア对话后其加入队伍，睡一觉后前往マ–キュレイ王城和公主对话，之后返回驻地对パメラ使用“メダリオンの左半分”后获得“暗封じのメダリオン”。和シドニ–对话后进入最后的休假，这次的休假里可以对满足条件的同伴进行告白。休假结束后获得“ブレスレット”，返回自己的屋子获得“魔法消去装置”，返回1楼触发剧情后从アイゼンヴァント桥往西北方向的アイゼンヴァント山前进。



剧情战斗 51

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

虽然被包围，不过敌人数量不算太多，一人前冲吸引火力，一人负责断后，另外两人负责回复和法术攻击，可以比较安全地完成战斗。此战结束后如果离开寨子再进入的话还会被少量敌兵包围，因此提前准备好充足的药品一口气打完下一场战斗吧。

剧情战斗 52

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭除バウアー、ル–ミス以外的敌人

敌人近战单位不会主动进攻，加上本战数量最多的是威胁不大的弓箭手，因此可以全程靠魔法来解决问题。ル–ミス会使用降低咏唱速度的魔法，不过威胁不大，全灭杂兵后触发对话，选择第一项后结束战斗。

剧情战斗 53

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒ル–ドヴィッヒ

召唤兽会使用エナジ–レイン和ドレインクラウド这两招，前一招攻击范围为全屏，一定要提升魔法耐性才能避免受到大伤害；后一招为召唤一团雾缠在其中一人的身上，每隔一段时间造成固定100点伤害，用1级ホ–リ–就可以把雾打掉。召唤兽的这两招都附带吸血效果，并且行动较快，因此一定要在短时间内有足够的伤害输出才行。建议让近战队员使用特技“见切る”和“バ–サ–ク”，虽然后面个技能在攻击后会掉血，但只要回复能跟上绝对物超所值，回复魔法来不及用就直接道具流吧。

アイゼンヴァント山

通往アイゼンヴァント山的路被挡住了，需要从水池下方绕到而行。进入洞穴后从3F可以到达洞穴外，清理杂兵后进入洞穴另一侧，再上楼到5F可以看到记录点，从记录点右边出洞进行剧情战斗。战斗之后和ル–ミス对话，然后返回记录点往下走就能到达山顶再次进行剧情战斗，战斗结束后靠近ヴェスタ–使用“魔法消去装置”，接着就是最后的战斗了，完成战斗脱出异界就可以欣赏结局了。



剧情战斗 54

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始有倒计时，要在倒计时结束之前打倒下方的4个ア–クデ–モン。这一战所有杂兵的魔法抵抗力都很高，魔法打不中的情况非常常见，不过只要用高等级ホ–リ–来攻击，只要命中基本都能秒杀。打倒全部ア–クデ–モン后倒计时消失，接下来就可以慢慢料理剩下的敌人了。这一战敌人数量不多，而且离我方队伍初始位置较远，给全员加上魔防后就基本没什么威胁了，NPC的实力够强，加上攻防基本就不用管那两个人了。

剧情战斗55

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒ヴェスター

战前该用的辅助魔法都全部用上。一开始敌人不会行动，可以趁此机会用魔法清理掉周围的杂兵。ヴェスター的攻击附带毒属性，解毒药要带够。打掉其一定HP后触发CG剧情，再打掉一定HP后进入第二阶段的战斗。

第二阶段所有敌人就会开始进攻，变身后的ヴェスター会不断放出炸弹，一定时间后自动爆炸，波及范围较广，伤害不算太高，让主力近战职业上去扛住即可；普通攻击对单体，但范围较广，依旧附带毒属性，而且眩晕率非常高，建议使用特技“见切る”后再上去扛。每隔一段时间会使用ダークフォース这个技能，使用后随机在一个人脚下出现攻击范围，此时要立即离开，越远越好，因为实际攻击范围远远大于标识的这个范围，而且离标识的中心越近，受到的伤害越高。将其HP削减到一定程度后会追加较大范围的踏地攻击，靠近它的近战和中距离攻击的职业都会受到波及。建议一进入第二阶段后就用特技“见切る”和“バーサーク”发动猛攻，回复一定要跟上，尽量速战速决，拖得越久对玩家越不利。

剧情战斗56

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒ヴェスター

战斗前自动全恢复，本战要求主角不能死亡。开战后上方会出现3个ヴェスター的分身并不断往下移动，此时要阻止分身移动到最下方的时空之穴。分身的实力不强，而且有些分身还会在途中咏唱魔法，我们有足够的时间来阻止他们到达目的地，分身会无限出现。下方左右两侧的手需要破坏掉，不过手受到攻击后会使用反击技“Aアッシュカウンター”，会将自己受到的伤害原数返还给攻击者，因此治疗一定要跟上。消灭一只手后，左右两侧出现ダークマター，同时头部开始进行攻击。消灭两个ダークマター后，上方左右路口便不会再出现分身，不过一段时间后会自动复活，如果分身消灭得顺利的话就可以无视这两个东西直接攻击头部了。头部的普通攻击为群体攻击，范围较广，技能攻击的威力约为普通攻击的两倍，另外还会使用“魔宴”，其效果为对单人连续使用炎、冷、地、风四种属性的最高级魔法，魔防工作一定要做好。最后要注意的是主角不能阵亡，随时保持他的HP在300以上吧。





通关特典

通关后可保存记录，读取该记录后可在继承通关时获得的道具、戒指（只能保留52个）、防具和部分魔石，二周目游戏终盘时可选择新路线。



新角色、新剧情的加入让游戏的故事更加丰满，中后期开始战斗难度直线上升，需要熟练使用各种魔法和特技才能有效地完成战斗，对魔石的搭配也需要有所考究。总体来说战斗难度偏高，需要耐心练级练技能。

文 半夏　美编 咕噜



怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G		
モンハン日記 ぽかぽかアイル–村G		
Capcom	ETC	2011年8月10日
日版	1～4人	3990日元
无对应周边		

PSP

在上辑的攻略中为大家介绍了《艾鲁村G》中G级部分新增的村民任务、G级探险任务、G级通信任务。《艾鲁村G》的主要目的就是通过采集和探险吸引更多的猫猫加入，大部分猫猫们加入需要在长屋猫婆婆处用道具交换，小部分需要满足特殊条件、完成特殊任务后开启，本次研究就为大家放上G级部分新增的51只艾鲁的加入方法。



《艾鲁村G》新增艾鲁加入方法

编号	名称	职业	加入方法	所需道具
78	**ヤオ**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	雷光虫×15、ドデッカブ×30
79	**ザザミ–**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ギアノスの牙×7、ゲネポスの麻痹牙×4、ザザミソ×6ギアノスの皮×13、オニキスペッパ–×5
80	**モモ**	自由艾鲁	在牧场看到マシロ和モモ的几次对话	–
81	**トリップ**	自由艾鲁	和出现在桶炸弹挖掘场的トリップ对话	–
82	**ジ–ニャアス**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ドスヘラクレス×5、マボロシチョウ×2、ギアノスの皮×2
83	**ニラ**	自由艾鲁	在农田看过ネギ和ニラ的几次对话	–
84	**パウダ–**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	まんまるたまご×4、雪狮子の牙×1、ブランゴの毛×3、カクバッタ×60、ランゴスタの甲壳×15
85	**メ–ル**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	虹色矿石×10、アッサリアサリ×12、ブ–メラン×8、ランポスの皮×13、ランポスの鳞×4
86	**ロック**	自由艾鲁	和出现在猫地藏广场的ロック对话	–
87	**エア**	自由艾鲁	完成任务“エアの落とし物”后	–
88	**ニャ–ベルト**	自由艾鲁	完成过前作的乐谱任务后，在沙滩上会看到倒下的ニャ–ベルト和它对话帮它恢复记忆后加入到村子	–
89	**ジャグラ–**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	レアガ–リック×4、キングトリュフ×2、ツツミクルミ×8、まんまるたまご×1
90	**アズ–ロ**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	黄金鱼×4、カジキマグロ×3、シマリリス×2、オンプウオ×40
91	**スイセン**	自由艾鲁	完成任务“ウルシを追って”后	
92	**バグス**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	キングトリュフ×2、ポポポミルク×20
93	**キャビア**	自由艾鲁	海洋风情食堂建设后和在猫地藏广场的キャビア对话	–
94	**カヤ**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ブランゴの毛×10、雷光ゼリ–×10、黄金鱼×11、ツチハチノコ×40、上铠玉×50
95	**アンモ**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ベアライト石×4、锐利な爪×3、とがつた爪×20、ランゴスタの羽×10、セサミント×11
96	**ランス**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	大黄金鱼×2、苍火龙甲壳×1、ギアノスの皮×10、ギアノスの牙×2
97	**ニャリ–ゼ**	自由艾鲁	帮ニャリ–ゼ捡起两次帽子后和她对话加入	–
98	**タイショウ**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ゴッドトリュフ×2、マカマカダミア×6、マボロシチョウ×5、メラメラナッツ×12
99	**ニャッスル**	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	樱火龙の鳞×1、雷狼龙の甲壳×1、アッサリアサリ×10、なめらかな皮×20

编号	名称	职业	加入方法	所需道具
100	フィット	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ハナスズムシ×1、迅龙の黑毛×1、雷光ゼリ－×5、不死虫×10
101	ガノ	自由艾鲁	远洋竹排升级到4级后钓鱼时可以钓到，和情报屋对话后采集运四星或者2星时比较容易钓到	—
102	クレラ	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ツツミクルミ×8、大黄金鱼×6、雷光エキス×25、黃金石の块×1
103	クイ–ン	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	黑轰龙の鳞×1、こぼれアワビ×3、锐利な爪×5、ニジイロブスタ－×2、ガ－グアの青色羽×5
104	ルルル	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	マレコガネ×6、ベアライト石×23、マボロシチョウ×7
105	クリケット	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ニジイロブスタ－×1、ガ－グアの卵×5、ドスヘラクレス×16、ペタリンゴ×9
106	ロジカ	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	マレコガネ×2、热带イチゴ×4、こぼれアワビ×10
107	ニ–ナ	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ガ－グアの青色羽×1、ピュアクリスタル×8
108	ショット	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ハナスズムシ×20、トロピ－チ×4、虹色矿石×16
109	ドク	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ペタリンゴ×8、ガ－グアの青色羽×3、ガ－グアの羽毛×30、まんまるたまご×5、ゲネポスの皮×15
110	モミジ	自由艾鲁	拥有G级艾鲁到一定数量后和猫地藏广场的モミジ对话后成为伙伴	—
111	アロマ	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ガ–ヴアの卵×1、不死虫×6、イ–オスの毒牙×1、マヒダケ×15、げどく草×15
112	チャチャル–	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	奇面族のお宝×16、白いたまご×40、丸鸟の羽×5、レアガ－リック×12
113	トマト	自由艾鲁	任务“はらぺこトマト”完成后	キレアジ×50、白いたまご×30、ハチミツ×10
114	パ–ル	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ペピポパンプキン×5、ガ－グアの羽毛×20、キラビ－トル×8、雷光エキス×8
115	リク	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	セサミント×6、黄金石の块×4、ファンゴの毛皮×10、ドスヘラクレス×15
116	カイ	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ニジイロブスタ—×3、ペピポパンプキン×28、ギイギの毒针×10、マカマカダミア×12
117	マサラ	自由艾鲁	任务“东方からのお客样”完成后	モ–レツマタタビ
118	ゲリョ	自由艾鲁	任务“ドデッカブ大亮生产ニャ”完成后	ドデッカブ×150
119	オウジ	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	奇面族の秘宝×4、ゴッドトリュフ×3、ピュアクリスタル×16、古代鱼×24
120	ホタル	自由艾鲁	和长屋的猫婆婆用素材交换得到	ガ－グアの卵×5、アッサリアサリ×14、トコナツメグ×7、奇面族のお宝×8、ツツミクルミ×7
121	シ–フ–	自由艾鲁	任务“ルナ再び”完成后	—
122	マハラニャ	自由艾鲁	和在广场的マハラニャ进行两次对话后	—
123	シンチャ	自由艾鲁	温泉建成后	—
124	パル	自由艾鲁	海洋风情食堂升级到二级后在附近岩石后发现并对话后加入	—
125	ユクモ受付娘	受付娘	第三日在巡视完新地图后和倒在猫地藏广场的它对话选第一项，和广场的ネコ–ト对话，它就会出现在集会内	—
126	番台	番台	集齐100只猫猫移动猫地藏后，开放温泉，完成任务“ココわれ掘れ、温泉！”后	—
127	ニャン次郎	宅配屋	完成任务“老山龙がやってきた”后	老山龙の大爪
128	存档继承艾鲁	猎人	《MHP2G》存档继承得到	—
130	存档继承艾鲁	继承职业	《MHP3》存档继承得到	—

文 乌冬　美编 Juxi

和前作一样，《勇者30 2nd》的收集要素也非常丰富，并且这次收集要素还影响到了同伴的加入，除了主线流程加入的同伴外，还有几个同伴是需要通过收集重要道具才能加入的，这次的研究将为大家带来这部分同伴的加入方法。





隐藏角色加入方法

勇者30 2nd		
勇者30 SECOND		
MMV	RPG	2011年8月4日
日版	1～4人	4980日元
无对应周边		

PSP

サーシャ

1.在第一章的任务12打倒恐龙后去下方的废墟中调查被破坏的房子获得天使の日记1。

2.在第二章任务22中获得宝箱里的天使の日记2。（从最上层东面的洞落下。）

3.在第三章任务36中获得宝箱里的天使の日记3。（连打按键救助研究员的房间左上角。）

4.在第四章的隐藏迷宫バトルコロシアム获得宝箱里的的天使の日记4。

5.在第五章任务71初代勇者加入时获得天使の日记5。

6.在第五章的魔人迷宫入口处阅读完5本天使の日记会遇到サーシャ，打败她后加入。



题外话 这个名字玩过前作的玩家应该不会陌生，没错，她就是前作中由魔物变成的女孩。从日记中可知被初代勇者打倒后的她在本作转生成了天使，终于和勇者情人终成眷属，也就是说她就是第一、二章主角的母亲，这也是主角为何会有半边翅膀的原因。

コザイン

1.在第二章的隐藏迷宫イテツ－ク城遭遇过コザイン（杂兵战）并打败过他。

2.在第三章的隐藏迷宫时の神殿遭遇过コザイン（杂兵战）并打败过他。

3.在第四章的隐藏迷宫アングラコロシアム参加斗技场并打败コザイン。

4.达成以上条件后，在第四章的隐藏迷宫天上天下无二武斗会参加斗技场打败コザイン后可令其加入。



ヤ-シュ

完成任务73后，ヤ-シュ会进入魔人迷宫的最深处等待玩家挑战，只要打败他就能令其加入。不过魔人迷宫号称本作的最强隐藏迷宫，敌人等级高不说，路况也非常复杂，要突破并不容易，所以接下来会主要讲一下迷宫的攻略要点。

入口：这里可以在商店处买到雷达，作用是探测迷宫中的时寄せの石，可用来在勇者城里复活之前战死的同伴。但要注意装备了雷达后就无法使用药草了，所以等级高一点才会有保障，最好练到100级左右再来。



▲复活完全部同伴可获得一个称号。

B5F：这里有两道需要按下按钮才能打开的门，其中东南面的门对应东北面的按钮，走法是B2F时走下方的楼梯，来到B3F后再走右下角的楼梯。当打开东南面的门后就可往左继续前往下一层，而进门往右则可找到另一个按钮，打开西南面的门后可获得一个宝箱，走法是B2F时走下方的楼梯，来到B3F后再走左边的楼梯。

B7F：正确的路是中间靠右的楼梯，来到B9F后再走三个楼梯里中间那个。而西北面宝箱则要走左上的楼梯，来到B9F后再走左下的楼梯。

B8F：这层有一个时寄せの石，可用雷达探测出来。

B13F：两个洞口会出现杂兵从后追上，第一个可冲刺躲在凹陷处躲过，第二个则要快速进入楼梯。

B14F：凹陷处的杂兵会冲出来袭击玩家，不想打的话骷髅处的敌人就步行通过，而虫子处的敌人就冲刺通过即可。

B15F：直接往下就可前往下一层，往左则可获得一个宝箱，注意凹陷处的敌人和B14F相反，骷髅处的敌人需要冲刺才能安全通过，而虫子处的敌人则要步行。



B16F：从这层开始出现巨大敌人，注意是不能触碰的，否则会直接被打飞出迷宫。另外这层有一个时寄せの石，可用雷达探测出来。

B18F：巨大蜥蜴处要冲刺通过，巨大旋风处则要步行通过。



B20F：从B19F往右可来到这层获得一个宝箱，注意会有巨大敌人从后追上，进入宝箱间后得马上转左或转右躲开。

B22F：有箭头的地方是单方向通过的，先往右的箭头方向走，接着走左边往下的箭头，到分叉路时继续往前走就可来到楼梯口。

B23F：先走从左数起第三个箭头，直走后再往上，接着还是走从左数起第三个箭头，从最右边的箭头来到最后一个十字路口处直走

B24F：走左下的楼梯可在B25F获得宝箱，走右上的楼梯则可用雷达探测出时寄せの石，右下的楼梯是通往下一层的，进入后直接往右，再走外侧的箭头来到楼梯口。

B27F：在这层的右上可发现之前自爆的30号，这时队伍里有勇吉亚的话可在她这花5000G停止敌人的行动。

B29F：这层遍布敌人，注意巨型敌人是不能碰到的，否则就前功尽弃了，如果之前有让30号停止敌人行动的话就比较轻松，没有的话就得小心通过了。另外这层有最后一个时寄せの石。

B30F：这层就要和ヤ-シュ对决了，不过挑战前还得用之前在隐藏迷宫中获得5个こころのかけら来开门，こころのかけら详细的分布如下，最好在进入魔人迷宫前就确认一下有没前面4个。

こころのかけら1	大地のキレツ
こころのかけら2	イテツ-ク城
こころのかけら3	时の神殿
こころのかけら4	天上天下无二武斗会
こころのかけら5	魔人迷宫



下崽工房

Loading... (123134 / 236425 bytes)

本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。

3DS 雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

乌龟、沙漠与水塘（カメと沙漠とオアシスと）

这个谜题共有两个要求，首先两只乌龟必须对视；其次对视的乌龟之间必须要有水塘。放置乌龟和挖水塘都需要玩家自己操作，不同颜色的乌龟也允许对视，在这些条件的限制下将整个沙漠用乌龟和水塘填满吧。

乌龟、沙漠与水塘❶



乌龟、沙漠与水塘❷



乌龟、沙漠与水塘❸



逮捕汪（逮捕だワン）

控制大狗的行动，对可疑的家伙进行捕捉。只要邻近目标后点击该目标后就能成功捕捉，不过被捕捉的目标会根据捕捉方向后退一格，如果后方没有可退的空间则无法进行捕捉，按照正确的路线捕捉所有的可疑目标吧。

逮捕❶









逮捕❷







逮捕 ❷





逮捕 ❸









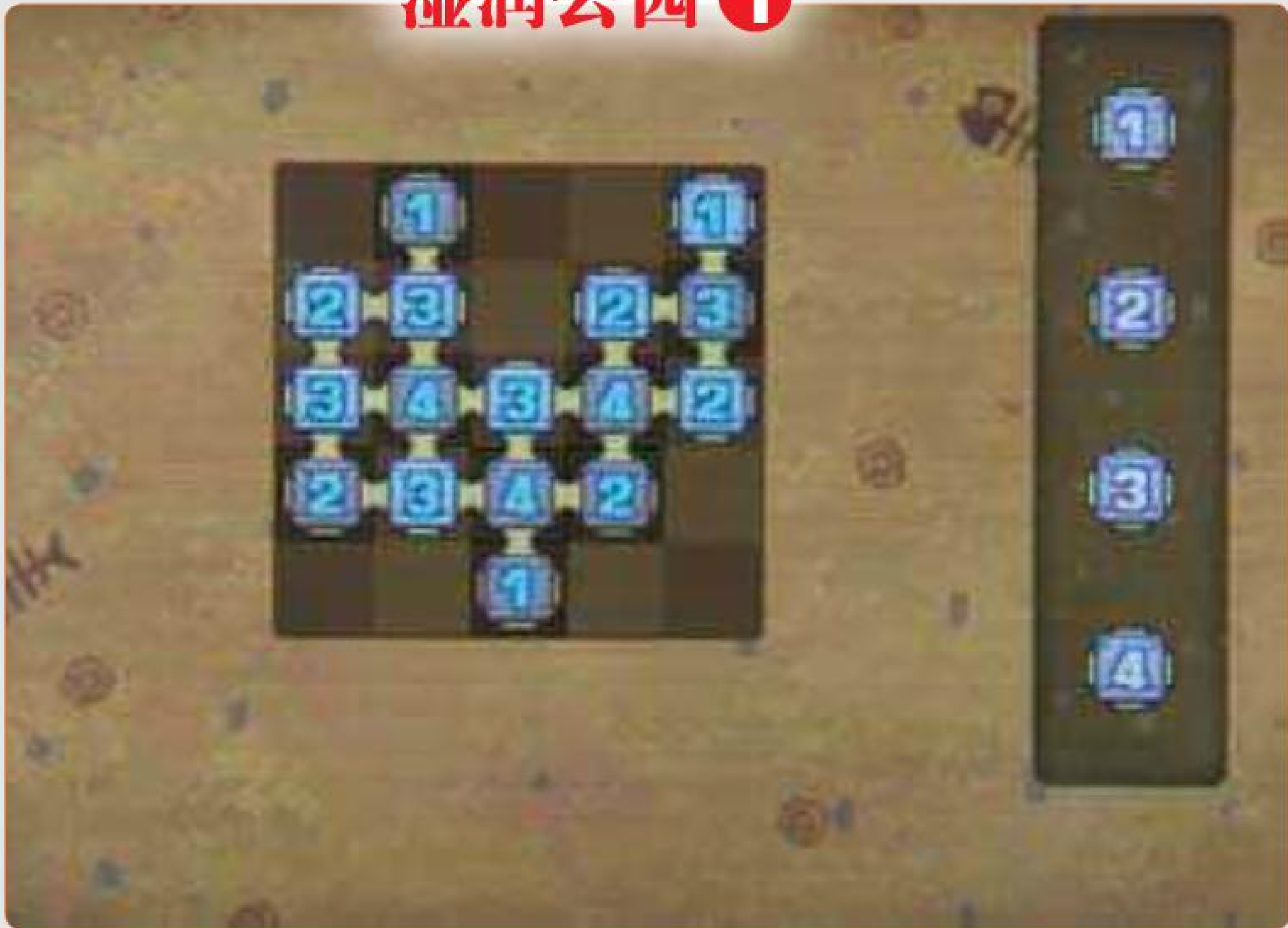




湿润公园（公园に润いを）

需要完成所有管道的连接，每个管道都有一个对应的数字，该数字代表和相邻的N个水管所连接。在安放水管时，相邻两个水管的数字不能相同，试着让安放的所有水管的数字都能达成要求吧。

湿润公园 ❶



湿润公园 ❷



湿润公园 ❸




胧月
提供

《生化危机》15周年纪念书籍同捆T恤发售



Capcom很擅长在周边上做文章，赚钱的同时又能聚集FANS的忠诚心。围绕“《生化危机》诞生15周年”的商品已经推出了不少，仿真手枪、主题T恤都已经在以往的栏目中报道过了。这次给大家介绍的是这本名为《生化危机15周年纪念藏书 元素》，Capcom与人气T恤品牌“BEAMS T”合作，为这本112页的薄书同捆了一件生化T恤，再用精美的盒子一包，即使卖上5250日元也不会令人觉得昂贵了。

这本书虽然页数不多，但包含了自系列1996年诞生起的15年历史解读，附带13名核心开发人员的长篇访谈。此外作为余兴，还有60名开发人员的祝福插画、100名以上开发人员的问卷调查。T恤的材质为100%的纯棉，通用码大小，不是特别胖的玩家应该都能穿得进去。









日本《MHP3》小调查，25%的玩家游戏时间超越200小时！





8月24日，日本一家人寿保险公司公布了就《怪物猎人》对玩家展开的调查结果。（编语：不解，为啥是保险公司？）该调查于2011年6月9日～13日展开，调查对象为15～49岁的玩家群，共收集到1000份有效回答。这1000份回答中男女各占一半，下面就来看看调查结果吧。

接触的第一款《猎人》游戏



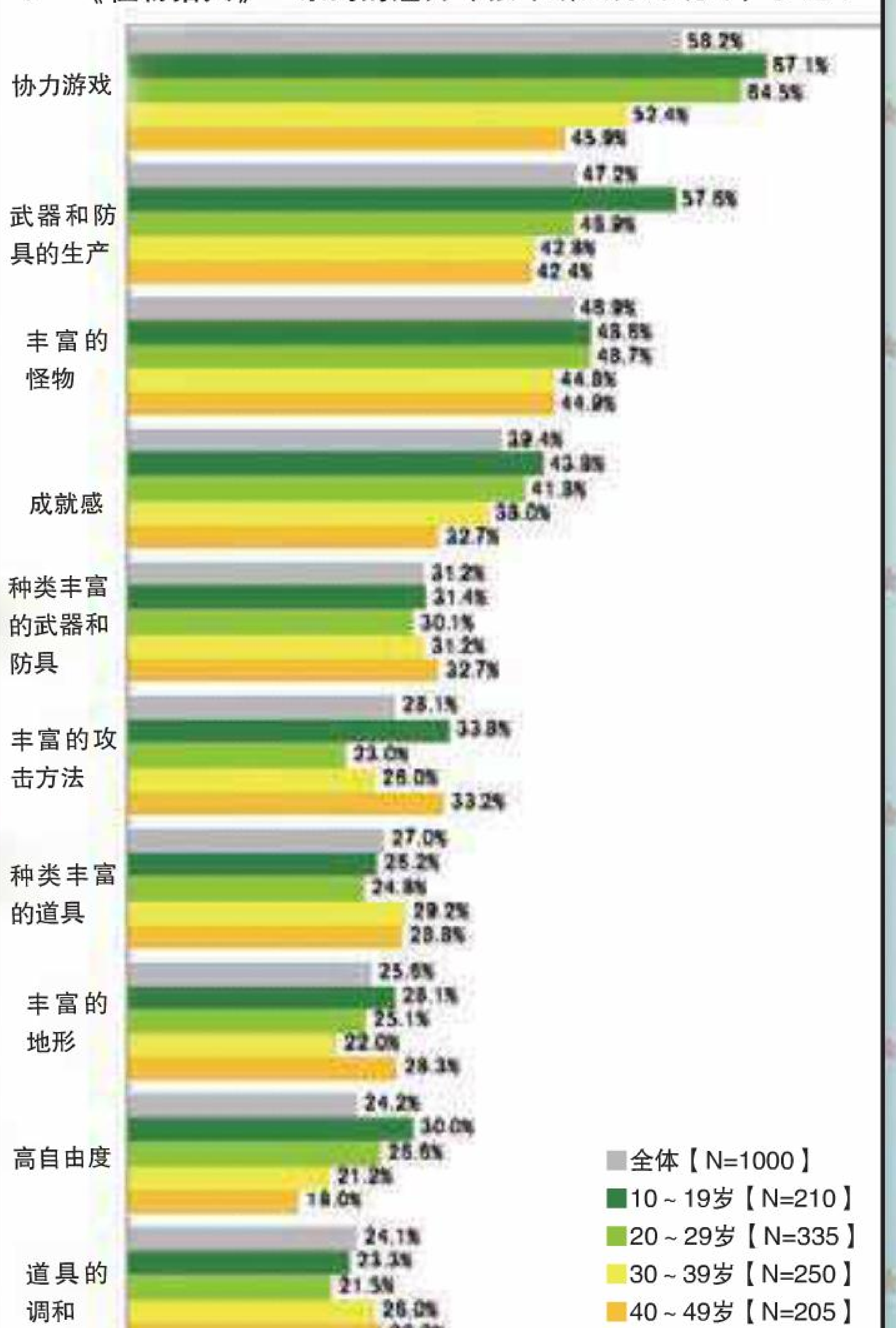
大概是这次的调查对象大多比较资深，回答PS2初代《怪物猎人》的人最多，而从《MHP3》开始踏入狩猎世界的占到16.2%。作为历代销量最高的一作，能有这么多的票数也在情理之中。另外有25%的玩家声称自己在《MHP3》中投入的时间均已超过200小时。

◆《怪物猎人 携带版 3rd》的累计游戏时间

	全体【N=1000】	男性【N=500】	女性【N=500】
不足50小时（轻度玩家）	37.8%	30.2%	45.4%
50～200小时（中度玩家）	36.0%	34.4%	37.6%
200小时以上（重度玩家）	26.2%	35.4%	17.0%

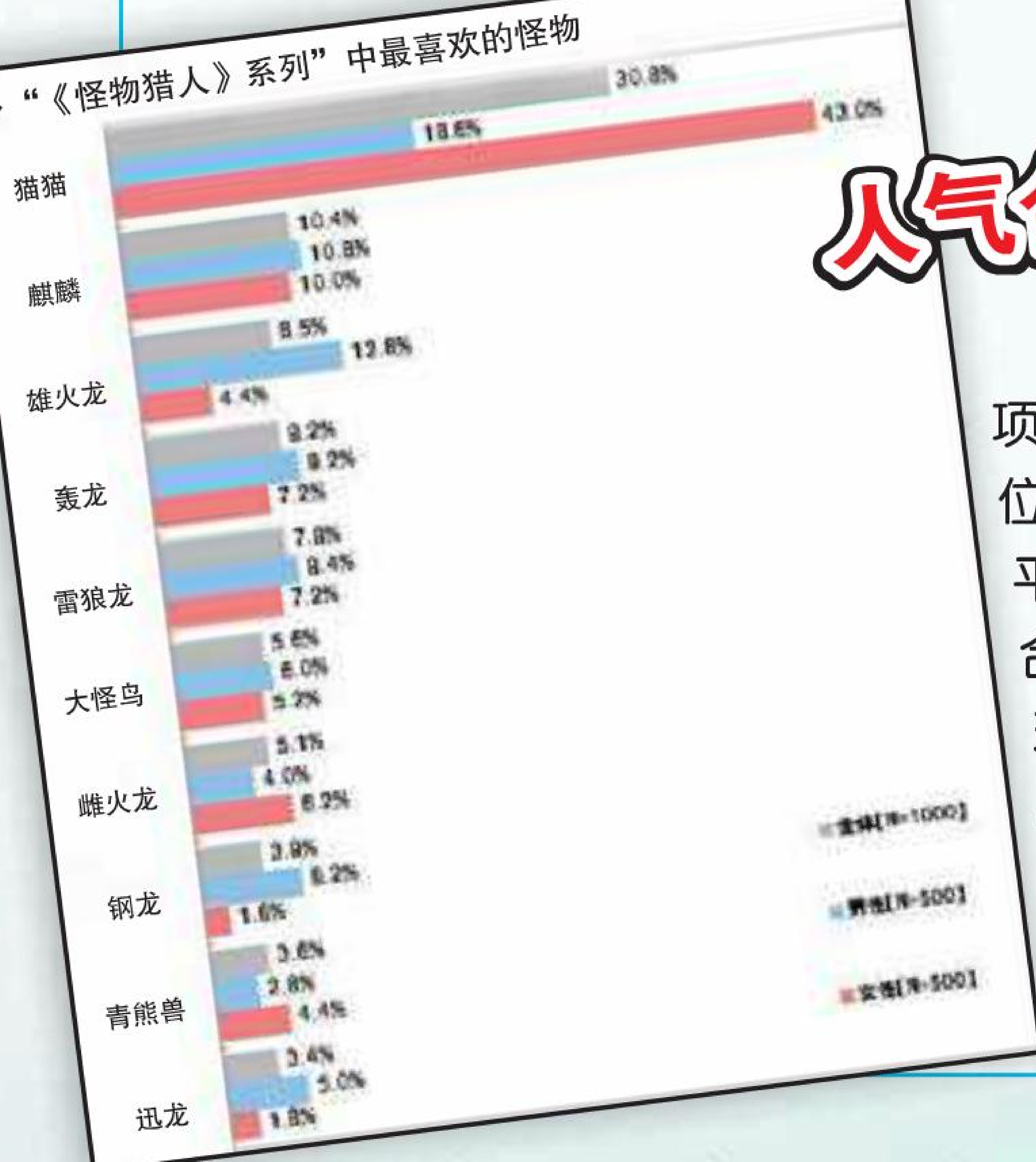
《怪物猎人》的魅力

针对该问题，有60%的玩家回答是“协力游戏”，这部分玩家集中在重视社交的年轻年龄层，而大约有40%的女性都选择游戏中的白猫和黑猫作为自己最喜欢的怪物。



协力游戏

有30%的玩家表示自己经常与别人联机，特别是10～20岁之间的小玩家，有90%都有自己的联机条件。



人气合作产品

与优衣库的合作项目人气排在第一位，《潜龙谍影 和平行者》的跨游戏合作要素同样很受玩家喜爱，玩家最希望官方推出的合作产品类型是零食类。

对《MHP3》的满意程度

回答“满意”的玩家占了37.5%，回答“还算满意”的占37.7%，回答“不算很满意”的占3.6%，而完全不满意的则有2.3%。回答不满意的玩家基本上资历较深，从《MHP3》初涉该系列的用户里，满意度则高达68.5%。



半夏 提供

这个夏天热闹的艾鲁村迎来了G级升级版《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》（以下简称《艾鲁村G》），玩家们是否正在热火朝天地创造自己的村子呢？艾鲁猫们可没有闲着，猫猫们的TV动画也同样迎来了第二部——《岌岌可危的艾鲁村G》。



动画主要讲述了在村子中和艾鲁们“快乐”地生活在一起的喵特，为了村子的发展和伙伴们展开了一连串的冒险，发生了很多岌岌可危的状况，从而引发一系列让人捧腹大笑的事件。动画虽然和游戏略有出入，但是又和游戏紧密相关，在《艾鲁村G》中出现的新要素G级勋章、G级艾鲁等都在动画中被充分恶搞。动画将在周五在日本电视台播放，并于Capcom官方网页更新下载和在线，感兴趣的读者都可以去看一下艾鲁们的搞笑生活，下面就让我为大家介绍一下在动画中活跃的艾鲁们吧！

喵特（ニャイト）CV：小林优

四舍五入来说，还算个主角，队员中惟一的吐槽角色，每集动画都在队友的陷害下遭遇种种不幸。



笨蛋博士（バカセ）CV:高木礼子

最喜欢收集发明的艾鲁，看上去很有知识，实际上嘛……基本上没什么行动力。



猫主播（ニャスター）CV：日笠阳子

主播经历将近20年，冷静地指引节目的进行，提到她的年龄可是大忌！教官为此吃尽苦头！



喵美（ニャミィ）CV：高桥美佳子

万绿丛中一点红，惟一的女性队员，天然的性格备受欢迎，戴上特殊护石之后能够发挥三倍毒舌功力，杀伤力倍增。



噗尼（プーニー）CV：ぺんぴねこ

随时都在吃的艾鲁，为了吃的东西可以不辞辛苦，每次出发必定身带烤肉。



教官 CV：三宅健太

36岁，依然独身，超热血笨蛋，每次都把节目搞得一团糟。



队长（リーダー）CV：关智一

因为个子最高而成了队长，超级不负责，每次都把喵特推上最危险的地方，脾气很好，从不生气。



噗琪（ブーギー）CV：能登麻美子

村子的吉祥物，大家都很喜爱它，由著名声优担任配音，恶搞自然不会少。





以上动画中出现的可爱猫猫们还将化身小粘土模型来到我们身边。

各种丰富周边也一齐推出，快来拯救岌岌可危的艾鲁村，接心仪的周边回家吧。

▶紧密结合动画而推出的粘土，每一个都含有原作的哏。



看声优，买正版周边 广州ACG动漫游戏展又来了



酷洛洛 提供



今年国庆黄金周的广州动漫迷们又有福气了。2011年10月1–5日，一年一度的穗港澳ACG动漫游戏展将于广州锦汉展览中心举行。近几届的穗港澳ACG动漫游戏展陆续把一些日本的动漫歌手或者声优带到广州，因此每年这个时候都成为不少爱好者在一年活动中的重点期待，继之前的下川美娜、米仓千寻、中岛爱，今年在大家的期待中公布的嘉宾阵容包括：演绎《翼年代记》中的小樱、《水星领航员》优美的主题曲的牧野由依，她的名字被无数治愈系声控深深印记；另一位是动漫歌手新秀Ceui，虽然作为新人，但其代表作《穿越宇宙的少女》ED2、《传说中的勇者传说》OP、ED以及插曲均由自己填词，是难得的才女型动漫歌手；最后一位是在《魂狩》以及《濑户的花嫁》中深得FANS欢迎，永远朝气无限的桃井晴子，看过Animelo Summer live的观众心中早已烙下深刻印象。



▲秋叶原宅女王+动漫歌手+著名声优=桃井晴子。

每年ACG动漫展中，众多知名正版周边商家参展也使得不少动漫迷满载而归。继去年木棉花国际在展位上如《夏目友人帐》、《黑执事》、《海贼王》等等数不完的周边，今年还将有著名的日本动漫商店“Animate”首度参展，并宣布将有多款限量或者独占的正版周边商品。同时还有天闻角川一系列新刊发售，看着正版的中文简体《新世纪福音战士》单行本，请问同学心动了么？国庆期间身在广州、或有条件前去的同学们，就不要错过咯。



▲治愈系实力派声优＆歌手牧野由依。



►动漫新秀Ceui。

活动时间：2011年10月1～5日
活动地点：广州锦汉展览中心
票价：30元

带敲击声的激光虚拟键盘



LIKY 提供



早在2009年的时候，ThinkGeek公司就推出了一款极具未来科幻感觉的激光虚拟键盘，通过激光的投影效果在桌面上投射出一个虚拟的全键盘，用户直接在桌面上就可以进行打字操作，不过，对于用惯了物理键盘的用户来说，缺少了敲击物理键盘时的声音总是会有一些不真实感。现在，ThinkGeek再次推出新一代的激光虚拟键盘Cube Laser Virtual Keyboard。新一代的产品不仅外观上更为小巧时尚，而且激光投影出来的键盘也更为清晰，更重要的是，它带来了物理键盘才有的敲击声，这无疑让用户在打字时有了更多真实体验。



Cube Laser Virtual Keyboard的工作原理与上一代产品相同，可与任何带有蓝牙功能的设备使用，比如智能手机、iPad、iPhone、iPod等。哦，对了，PSV也是支持蓝牙的哦，作为一台强调社交功能的掌机，打字聊天恐怕是要经常用到的功能吧，那么，配上这么个键盘会怎样？一定很酷吧。

栏目主持：白菜

游戏美图秀

掌机高清时代来临后，能在《掌机王SP》上看到"《铁拳》系列"，确实非常欣慰。3DS的《铁拳3D 完美版》，PSV的《街头霸王对铁拳》，简直就是格斗玩家的盛宴。既然某人流着泪要我帮他主持一下"美图秀"，那我就不客气地布教一下了。

※本栏目图片在碟里的\VIDEO_TS\VTS_01\plus\文件夹下。



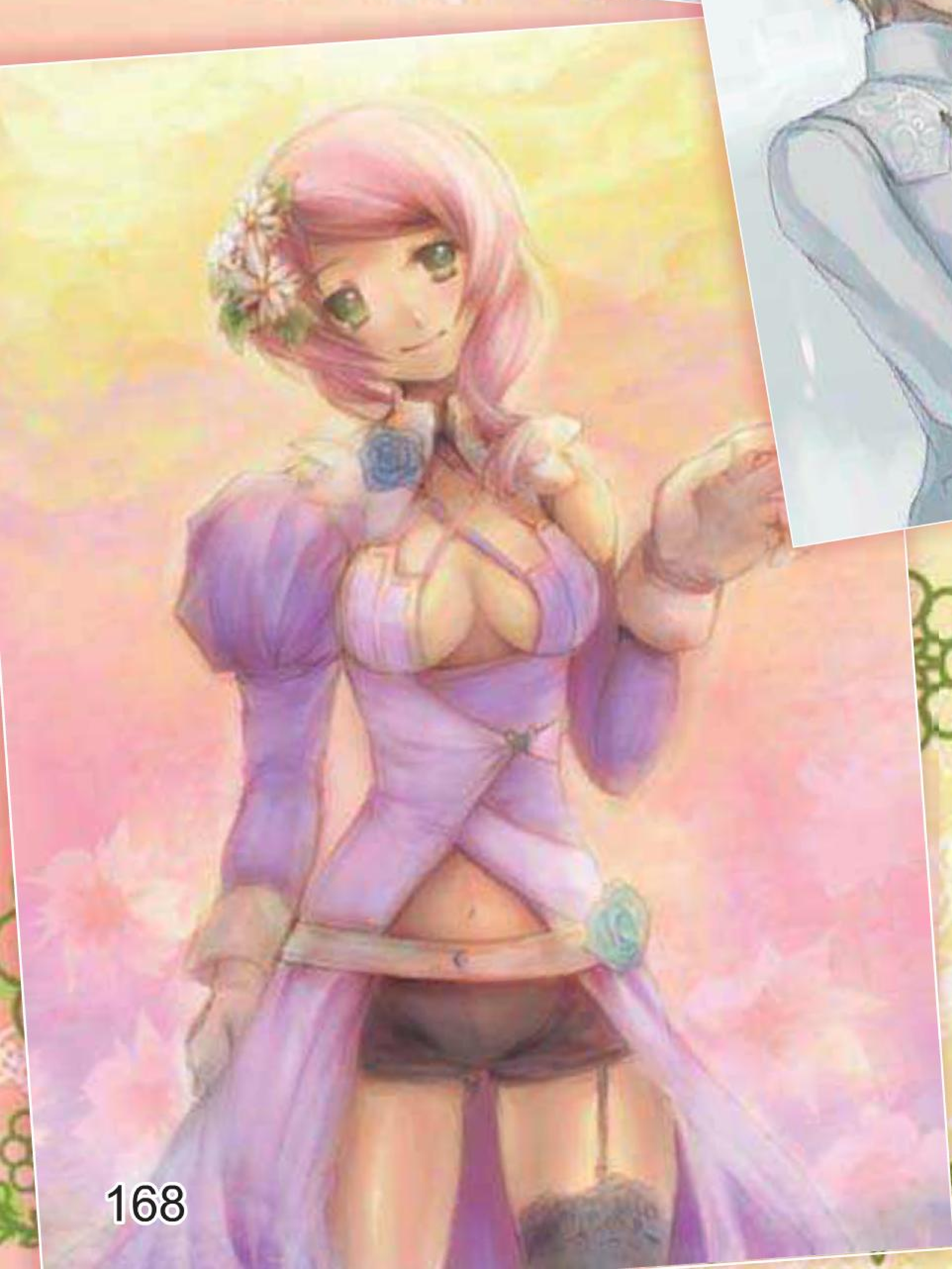

阿鲁： 自从玩了《女王之门》，我认识了莉莉。


白菜： 莉莉在《女王之门》之门里的性格都给扭曲了，她才不是什么百合女呢。


乌冬： 莉莉曾经是我打《铁拳》时的主力。















白菜： 这张图上晓雨的眼神非常棒！手脚上的肌肉也正是练武之人的感觉！

阿鲁： 自从白菜老师迷上《BB》之后都没怎么碰《铁拳》了……你家凌晓雨在哭泣啊！

胧月： 半年不打的人再去机厅，估计哭的就是他了。



白菜： 难得找到一张拉斯与飞鸟的CP图。

胧月： 官方剧情中拉斯应该是一直跟阿丽萨一起行动的，跟飞鸟没啥关系。

白菜： 所以说，很难得。





酷洛洛： 我就知道一定会有男人出现。

白菜： 你知道我为了在无数的莉莉与飞鸟之间找到一张爷们图花了多长时间吗？

阿鲁： 你竟然还要故意去找爷们！





经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 绿皮肤



在现实生活中，你可能不会想到有绿皮肤的人存在，但是在充满幻想的游戏世界里，却有着千奇百怪的角色。而说到绿皮肤的游戏角色，最出名的应该是“《街霸》系列”的布兰卡吧！大多数的绿皮肤角色都和布兰卡一样，皮肤曾经是正常的，他们要么受化学污染，要么受到辐射产生变异，最终皮肤变成了绿色。当然也有先天的绿皮肤，不过不一定是人类，比如忍者神龟和任天堂的人气角色耀西等等。本辑就让我们来看看这些绿皮肤的游戏角色们。

◀在热带丛林里长大的布兰卡不仅拥有绿色的皮肤，甚至还能放电。

文 miru

耀西岛



原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	2002年

耀西这只绿色皮肤的大头恐龙是任天堂旗下的人气角色之一，GBA版的《耀西岛》移植自SFC上的同名作品，难度相对于原版有一些降低，并且增加了新关卡。故事讲述的是马里奥兄弟在被大鹳鸟送回家的途中，受到了库巴军团的攻击，路易被夺走了，马里奥则落到了耀西岛上，岛上勇敢的耀西们随后和马里奥一同踏上了营救路易的旅程。

本作的画面是粗线条的手绘漫画风格，非常符合童话般的主题，游戏也处处彰显着任天堂独具匠心的设计，耀西的攻击方式除了踩踏外，还能发挥它大嘴巴的优势，吞下敌人后吐出去或将其变成蛋再扔出去，也能通过道具变成直升机或各种载具，攻击方式多种多样。游戏的关卡非常丰富，GBA版分为六大世界共60个关卡，每个世界的关卡都不尽相同，玩法各有千秋，特别是BOSS战的设计相当巧妙。游戏有各种操作提示，让玩家能够很快上手，通关并不难，但是要想取得100分或是完成EX关卡却要下一番功夫，不管你是喜欢轻松游戏的玩家还是追求完美收集的狂热分子，都能在本作中找到乐趣。



▶想收集到游戏中所有的金币和道具，可不是一件容易的事情。

特别推荐



绿巨人浩克

游戏类型	ACT
游戏年份	2003年

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

绿巨人是美国漫画英雄中的一员，他原是一位核物理学家，但是由于自己制造的伽马射线炸弹意外爆炸，使其变成了怪物一般。本作是为配合华人导演李安执导的同名电影而推出的。游戏中采用斜45度视角，通过十字键可以做八方向移动。基本的战斗操作也很简单，A键攻击、B键跳跃。值得一提的就是本作的特效，场景中很多物件都能破坏，比如桌子、饮水机、门、墙壁等等，通过回旋缩放机能可以看到被破坏的物件碎片横飞的景象。除了普通的攻击外，浩克也能举起场景中的各种东西砸向敌人。玩家在击倒敌人和破坏物件时可以积蓄“气”，蓄满后按下L键可以冲撞敌人，R键可以砸地以震翻周围敌人，算是浩克的必杀技，由于本作的同屏人数不少，释放必杀技时还有些许“无双”的感觉。



▲力大无穷的浩克连叉车也能轻松地举起来砸向敌人。



禁毒卫士

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP



▲主角脚玩滑板的关卡，是不是和FC《忍者神龟》的某关很像?

本作又被译作《毒魔侠》，改编自美国的同名动画系列。主角Toxie受到化学药物的污染变成了绿皮肤的怪人，而他的任务就是打倒污染者、净化环境。主角的武器很符合他的任务，是一根拖把，在游戏主角中用拖把当武器的可不多见吧？不过大多数时候主角还是赤手空拳上战场，因为敌人一击就能把他的拖把打掉……游戏的关卡非常多样化，既有清版游戏中多方向移动的关卡，也有横版的平台跳跃关卡，甚至还有飞行射击关卡，可以看做是一款大杂烩式的ACT。游戏的操作方式为A键攻击、B键跳跃。整体难度颇高，特别是某些BOSS战比较麻烦，除了需要熟练的操作外，还要靠一些运气。Game Over后并不能接关重来，不过玩家可以在标题画面输入密码后直接进入除最后一关外的指定关卡，这些密码也算是游戏提供的小福利了。



忍者神龟Ⅳ

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

FC上的《忍者神龟Ⅲ》是很多玩家心中的经典之作，而Konami在SFC上推出的续作则移植自同样颇受好评的街机版。本作中的打击音效得到了增强，角色也有了一些语音，而通过SFC的回旋缩放机能，游戏还新增了一些特效，比如可以将敌人朝镜头扔过来、砸在屏幕上。可用的角色依旧是那四只绿乌龟，他们的招式都各不相同，招式的数量较FC版也有明显提升，并且加入了不少新动作，比如冲刺、连续投技等等。游戏的流程也很厚道，一共有10个关卡，每关关底的BOSS各有特色，应对方式也是多种多样。本作除了清版过关模式外，还追加了时间挑战模式和对战模式，使游戏的丰富度和耐玩性得到提升。备受好评的双人模式也保留了下来，FC版中双人合作闯关的美好体验在本作中也能充分享受到。



▲本作可以把敌人朝屏幕扔过来，这种表现方式在现在的很多游戏中也能看到。

如果爱，请深爱

大家的假期都还过得不错吧？有没有和自己的心爱之物或心爱新人留下美好的回忆呢？

文 JIDE



栏目主持：阿鲁

lost in blue

“所以说，我们在哪里啊？”小早川抱着腿坐在沙滩上、用她特有的声线抱怨着。

“不是凛子你说想一边坐着橡皮艇一边看星空的么……”相川有气无力地说。

“可是起雾了啊！”女孩哼了一下把头扭了过去，小声说，“而且还在雾中彻底迷路了。”

夏天，相川与几位好友来到海边，进行着两天三宿短暂的度假。这是他们来到这里的第二天，留宿的地方是在一座小岛上，开发商已经把它建造成了一个度假胜地，来这里的人们都集中住在一个称为“度假村”的区域内。这里的游客们可以自由租借像皮艇去海上漂流，满足他们放松心情的需要。不过因为凛子的坚持，相川和她在晚上偷偷地将小船划到了稍远的地方去，不过就在他们准备欣赏浪漫的星空时，发现夜雾渐渐将自己包围。很快，他们完全失去了方向，在一阵胡乱行进后，过于疲惫的两人居然睡着了，醒来后发现身处一个陌生的沙滩上。他们很快意识到，自己遇到麻烦了。

“我们怎么会漂到这里来的？”凛子抬起脑袋看着无际的大海说，“昨天到那个小岛的时候，没发现周围还有其他的小岛啊？”

“也许是我们昨天睡着的时候，已经漂到很远的地方……”

“很远的地方？”女孩打断了相川、紧张地问，“那是什么意思？”

“你这么问，我也不知道确切的答案啊，我们现在或许离之前的度假村已经很远了。”

“那……那就是说，我们回不去了？”凛子的声音有些发抖。

“别那么悲观，至少我们现在不是在海上漂着。”相川安慰着女孩，站起身，“在有人找我们之前，先考虑如何活下去吧！”

其实在海滩上是很容易找到赖以生存的食物的。像一些小型掘洞动物，如螃蟹、贝壳那样的，或是类似章鱼这样的软体动物。要不是凛子吵着说“不要！凛子才不要吃那些怪东西！”的话，相川可以更轻松地收集些小爬虫作为食物。但无奈那些被凛子所接受的食物都是夜间出来活动的，如果他们有鱼钩和鱼杆的话，相川也是很愿意去捉些鱼来补充体力的。当然，作为十羽野高中情报终端的相川宣，他当然还有对策——海藻。在那些不深的海水中，很容易就能找到，相川将这些藻类平放并摊在石头上将它们晒干……其他的，还要等到晚上做进一步的收集。

之后需要的是淡水。“就算是凛子也是

知道不能喝海水的！”女孩说着，“那样可是会让你呕吐或是腹泻、进一步脱水呢。”

“哈……”相川无奈地笑笑，因为他来这之前，早就将相关的书籍翻过一遍，他看了看身后的那片树林，自言自语地说：“是啊，不过这小岛上会有淡水吗？”

那片树林不小，导致相川不敢冒然进入，如果他在里面迷路的话，凛子就会更加危险。不过很快他就发现了不远处的椰子树，高兴之余问题也随之而来：那些贮藏着宝贵水份的树果并没有像漫画里那样“扑嗵”地掉在水里，望着那么高的树果，两人只得齐心、一左一右地站在树两边，有节奏地摇着树干。这当然没有看上去那么简单，两人必须互相借力，才能使树干晃动起来。在获得那来之不易的椰果之后，两人把战利品放在岩石上，用碎石砸开。

平时几乎没怎么干过这类体力活的相川，被石头磨得满手是水泡，但是他只是粗略地看了一下自己的手，小心地将椰子递给凛子。现在他心中开始盘算着另外一件麻烦事——生火。找到干草和木材当然不是问题，但是只有石头相互碰撞是无法出现火星的。

“咦？可以试试钻木取火啊？”凛子知道了相川的想法后便脱口而出。

“那个……完全没有可行性，”相川摇摇头，解释着说，“虽然小木棍可以找，但是必须要把其中一头削尖，还必须在一块有凹槽的木块上飞快地旋转，最后，还需要一小堆木削……这些我们都没办法弄到。”

“那你说怎么办嘛……”女孩撅起嘴，“如果晚上很冷那该怎么办呢？”

“对了，船桨！”相川打了个响指，然后跑去橡皮艇那里取来了船桨，虽然桨的本体是塑料的，但是它们的把柄部分都是金属制的。他把收集到的干草放在石头旁，然后挥起船桨，用力敲向石头。当火星溅跳到那些干草上，相川立刻趴下身子对着那堆干草吹气……一开始，他只能感到面前有一丝的温度，他继续吹着气，隐约间看到了一些红光，之后一缕白烟升起，很快火苗就窜了上来，随后他将这火种放在之前就准备好的干木条上。

看着火势借着木条逐渐旺盛起来，相川终于放心。此时已经到了傍晚，他和凛子一起坐在火堆旁休息着。

“凛子，一开始好怕……好担心就这么会饿死在这里。”女孩把头靠在男孩的肩膀上，轻轻地说着，“不过现在感觉……安心多了。”

“呵呵……如果是平常的话，我可能会绝望，不过，有凛子在的话，我就一定能想出活下去的方法的。”相川微笑着，“别担心，一定会有人来找我们的，比如本多、黑上他们……”

“嗯……我相信。”

两人四目相对，彼此瞳中都映出对方的影子。夕阳将整片海滩染为橙红，就在他们为这气氛所感动时、就在他们闭上眼睛准备……

“喂！相川，你在这里啊！”本多从树林里走了出来，他似乎完全没有注意到相川那张惊异的脸，他还相当不在意地回头说着，“瞧，黑上，我说对了吧，他们果然是偷偷跑到这里来约会了。”

“看来是的。”黑上一脸淡然，“果然为了这家伙担心是我的错误吗……”

“喂！别那么说我！”相川站了起来，“还有，你们是从哪冒出来的？”

“啊？我听不懂你的话哦……”本多回答，“这里是度假村的后半区域，因为这里要穿过一片树林，所以几乎没有人来这里。在你们两个失踪后，我问了管理人员才知道有这么一个地方的。嗯？你们为什么摆出那么惊讶的表情？”

“哈，哈哈……”相川苦笑着，“原来昨天晚上我们只是绕着小岛转了半圈啊……”





用手枪吓唬警察？这位同学不知道是警匪片看多了，还是真如内文所说想要留下暑假的回忆，反正几天拘留所生活是跑不了了。治安乱的地方人人都想寻求安稳，治安稳定的地方却又有人不甘寂寞了。今天也为大家带来这样一个蛋疼的事件。

在派出所吓唬警官
高中生被逮捕



8月22日上午10点40分左右，在青森市的某派出所里，一名17岁的男子高中生威胁3名男性警官“举起手来，跪在地上。”并且以疑似手枪的物品指着他们。在劝说无果后，警官将其以妨碍公务罪逮捕，疑似手枪的物品是假货。根据警方的证言，该高中生是来上交捡到的模型枪和钱包的。在警官办理失物上交的手续时，他用模型枪和疑似手枪的物品进行了威胁。详细的动机仍在调查之中。

>厨二病か。（chu ni byo-ka。）

译文：中二病吗。

>こんなもん子供の冗谈だろ、逮捕ってアホかよ。（kon na mon ko do mo no jyo-dan da ro、tai ho tte a ho ka yo。）

译文：不过是小孩开个玩笑，至于逮捕吗，真是太蠢了。

>何をしたかつたんだ。（na ni wo shi ta ka ttan da。）

译文：他到底是想干啥。

>逮捕されてみた。（tai ho sa re te mi ta。）

译文：试着被逮捕一次。

>アメリカなら射杀されてるな。（a me ri ka na ra sya sa tsu sa re te ru na。）

译文：这要是在美国就被开枪射杀了吧。

>夏休みの思い出。（na tsu ya su mi no

o mo i de。）

译文：暑假的回忆。

>これはあれだ、突然别の人格にのっとられたんだ。（ko re wa a re da、to tsu zen be tsu no jin ka ku ni no tto ra re tan da。）

译文：这是那个吧，身体突然被另外的人格所占据了。

>冗谈なら素手でやれよ。（jyo–dan na ra su de de ya re yo。）

译文：开玩笑的话，明明空手就行了嘛。

>假にこの状况で手を上げたら、谁がとくすんだよ。（ka ri ni ko no jyo–kyo–de te wo a ge ta ra、da re ga to ku sun da yo。）

译文：假设当时如果警察举起手来了，那么到底谁能得到好处呢。

>たぶん言つたであろう他の台词。“俺に引き金を引かせるな”、“もう后には戻れないんだ”、“こうするしかなかつたんだ”、“これが唯一の选择肢だ”……（ta bun i tta de a ro–ho ka no se ri fu。“o re ni hi ki ga ne wo hi ka se ru na”、“mo–a to ni wa mo do re nain da”、“ko–su ru shi ka na ka ttan da”、“ko re ga yu i tsu no sen ta ku shi da”……）

译文：大概还说了这些台词吧。“别逼我开枪”、“我已经无路可退了”、“我不得不这样做”、“这是我惟一的选择”……

>警官びびりすぎ。（kei kan bi bi ri su gi。）

译文：警官也太胆小了。

这则新闻本质上确实是非常蛋疼的，所有的2ch众都认为这名高中生有够莫名其妙。但对于警方的处理，却有着两种鲜明的意见区别。一边认为熊孩子不过是开个玩笑，警方不用太当真，虽说不一定要配合演戏，至多也不过训斥一下就好，没必要将其正式逮捕。另一种意见则认为警察这种职业本来就算高危职业，遇到这种事情坚决不能一笑了之，毕竟如果高中生所持的是真枪，很可能就会出人命。笔者个人的意见偏向于后者——试问走在街上看到运钞押运的武警，你会上去开这种玩笑吗？另外还有一种意见认为模型枪什么的怎么可能随便捡到，应该是高中生有预谋地想要干点什么……这个就偏向于阴谋论了，不提也罢。还是那句话，干啥也别拿自己的未来开玩笑。如果这名高中生被学校开除，那才叫悔不当初吧。

日文三国

蜀魏已过，本辑将介绍吴国与群雄的几位知名人士。这样一来，标准包的将领就齐了（笑）。

模板例句：我が名は关羽、字は云长、推して参る！（wa ga na wa kan u、a za na wa un cho–、o shi te ma i ru！/我乃关羽云长，尔等受死！）

名	字
孙权（son ken）	仲谋（tyu–bo–）
甘宁（kan nei）	兴霸（ko–ha）
吕蒙（ryo mo–）	子明（shi mei）
黄盖（ko–gai）	公覆（ko–fu ku）
周瑜（shu–yu）	公瑾（ko–kin）
陆逊（ri ku son）	伯言（ha ku gen）
孙尚香（son sho–ko–）	–
大乔（dai kyo–）	–
吕布（ryo fu）	奉先（ho–sen）
貂蝉（cho–sen）	–
华佗（ka da）	–

现声研

本辑“现声研”我们请来最近丢下红色炸弹的铃村健一，8月13日他突然在自己的博客宣布和同为声优的坂本真绫结婚的消息，顿时在广大ACG爱好者中造成轰动，两个人同为著名声优这种强强联合自然是收到大多数人祝福。其实早在俩人合作《机动战士高达SEED DESTINY》之后就显出种种交往端倪，扎克斯和爱丽丝有情人终成眷属，身为游戏FANS的小编在这里对新人表示衷心的祝福。



铃村健一

本名：铃村健一
出生地：日本新泻县
血型：A型
生日：19Ⅶ4年9月12日
昵称：铃（スズ）、铃健（スズケン）

铃村健一的声音正如他的名字，宛若风铃声音一样清澈透明，满是阳光的味道。因为其声音的特质使他的角色类型非常丰富，经常出演少年到青年的角色，从情绪高涨活泼健气型到由于年龄的增长而意外冷静的角色、从酷酷的热血汉子到冷酷的恶人、从五好青年到痞痞的坏蛋全都被他演绎得惟妙惟肖。他的性格开朗活泼得不像一个处女座，在他参加的各个节目各个声优活动都能看到他耍宝搞笑的身影。2008年之后他逐渐将自己的主要工作重心转移到个人感兴趣的歌唱方面，唱片销量取得不错的成绩，同时动画方面也仍然活跃着，本季动画《银魂》、《神之记事本》、《歌之王子殿下》都有他出色的表现。

现在工作顺风顺水的他在最初来到东京踏入声优界之时可谓吃尽苦头，没有工作没有收入的穷苦日子里小麦粉成了他惟一的主食，加在从老家带来的汤料中勉强填饱肚子，汤料吃光了就只能舔舔小麦粉，在录音棚饿得缩成一团，其他声优实在看不下去请他吃饭才救了他……等等这些心酸的往事都被他用调侃的语气当作笑料说出来，（身为FANS的半夏黯然垂泪）在声优这条路上他委实走得艰难，不过正因为他的坚持没有放弃，才为我们带来下面这些经典角色。

主要作品1

《最终幻想Ⅶ》系列

扮演角色：扎克斯·菲尔（ザックス·フェア）



真正的英雄扎克斯，很多人第一次听到铃村得声音他并不是在以他为主角的PSP游戏《最终幻想Ⅶ 危机之源》（以下简称《FFⅦCC》）而是在剧场版《最终幻想Ⅶ 降临之子》，那是铃村健一第一次为扎克斯配音，也正是那时他看到了扎克斯的结局，因此在知道结局的情况下他对扎克斯的性格把握得更加精准，《FFⅦCC》中的表现赢得了FANS甚至是挑剔的骨灰玩家们的一致好评。在游戏的开始，一声“了解”、面对敌人的一句“欢迎光临”，把扎克斯那种开朗自信而带点轻佻的性格表现得淋漓尽致。最初的扎克斯是一碗清汤，铃村清澈外放的声音很好地诠释了这一点。随着游戏的进行，他被添加了太多的酸甜苦辣，铃村的声音也渐渐有一个收的趋势，对爱丽丝的留恋、对安吉尔的信赖、对克劳德的不离不弃、对梦想的追逐……仿佛所有的感情都压抑在声音上，但是其性格中某些本质的东西并没有改变，所以在最后一役面对众多的敌人时，仍是那句熟悉的“欢迎光临”，却添加了沧桑和一丝放手一搏的绝望味道。在冷雨中将破坏者之剑连同梦想和荣耀交给克劳德，迎来自己命运的扎克斯是真正的英雄，而赋予其生命的铃村健一可以说表现完美。

主要作品2 《机动战士高达SEED DESTINY》

扮演角色：飞鸟·真



飞鸟·真属于《高达》作品里典型的悲剧型主角，拥有在战火中失去家人的悲惨命运，不过和很多《高达》悲剧型主角被逼战斗不同的是，飞鸟以此为契机加入了扎夫特军对地球连合军进行复仇，感觉就是一个还处于反抗期的少年。后来在战斗中飞鸟遇到了使他心境逐渐转变的敌方女强化人史黛拉，但是史黛拉的战死令他再次陷入绝望，并把对连合军的憎恨转嫁到了击破毁灭高达的自由高达身上，所以每次飞鸟见到自由高达时都是仇人见面分外眼红，恨不得把自由高达大卸八块。

战斗对于飞鸟来说就是宣泄愤怒的途径，因此他的战斗台词大都是“可恶”、“不可原谅”等表现负面感情的台词，而在遇到自由高达后则更变本加厉，叫喊类的台词基本不绝于耳，这些在《高达对高达NP》和《机战Z》等飞鸟出场的作品里都有非常细致的描写。虽说可能有很多玩家不喜欢这种另类的主角，不过多亏了有铃村健一的精彩演绎，飞鸟给人的印象才如此深刻，这也不正是从侧面反映角色塑造得非常成功吗?

主要作品3 《银魂》、《D.Gray-man》等

扮演角色：冲田总悟、拉比等





严格说起来，铃村演绎主角的游戏作品比较少，他的声音大多如配饰一般点缀在各个作品中，虽为配饰也会让人眼前一亮。冲田总悟和拉比便是最好的例子，《银魂》整体风格恶搞、热血，没错，就是这么看似极端的两个单词构成了《银魂》的主题，而其中的角色的性格也大多延续了这两个极端，冲田总悟也不例外。外表清秀的真选组的第一剑术高手却最擅长用火箭炮对准自家副长，看似单纯无辜的外貌隐藏着一颗S的内心。这种恶搞的设定又有其根源。不能守护姐姐的幸福、对土方的恨与原谅、缺少朋友的寂寞，种种复杂的感情都在铃村的声音中体现无疑。他总是用优雅的声音说着最恶毒的语言，有时又像个无辜的孩子，对银时的一句“老板”充满感激与敬畏。和总悟冷淡为主的声系不同，《D.Gray-man》中的拉比则是个活力满满的角色，声线高而清亮，只是听到声音就让人想象出他阳光般的笑容。就是这么一个看似乐观的角色也有着悲伤的故事，被遮住的眼睛里没有任何感情，只是作为书翁客观地记录一切，铃村将这个人性格的多层次表现出来，拉比的声音被人形容为萤火虫，听上去是暖而亮的，而实际上的光源却是冷的。这两款作品都有被改编成游戏，虽然碍于游戏容量语音部分比较少，但是部分画龙点睛的句子能让人一下就找到角色的个性特点。

趣闻



铃村健一小时候患有哮喘，为了调整呼吸曾经学过5年合气道。喜欢狗的他家里养了两只爱犬，取名“もも（momo）”和“アイビ-（Ivy）”，并亲切地称呼它们为女儿，两个女儿受尽宠爱，每每在广播中大谈养女儿的心得，让人看到满满的爱意。

漫画家CLAMP为庆祝铃村健一和坂本真绫结婚为以他们配过的角色神威和知世为蓝本为他们绘制了下图。

今年的“《银魂》樱祭”声优见面会由于日本地震的原因推迟到8月，召开时恰逢铃村刚刚公布结婚喜讯，最后在声优杉田智和的带领下全场2500人一起大声对他表达了新婚祝福。幸福的铃村说第一次被这么多人祝福，回家要告诉真绫。另外最近出场的各个节目中均能看到他带着婚戒足见其新婚的幸福满溢，但是为了顾及FANS的感情在“手渡会”（将CD亲手交给购买的FANS的活动）上又很贴心的把婚戒摘掉，不愧是细心又温柔的人！

Vocaloid通信

栏目主持 半夏

8月31日是初音的生日，在这里说一句迟到的生日快乐。热闹的“初音未来live party 2011”结束了，本次live于8月16、17日在札幌公演，同时在日本各地以及海外部分影院进行转播，下面就让我们看看这次live相关的报道吧。

札幌会场现场彰显初音魅力

今年的“初音未来live party 2011”于8月16日、17日在札幌市教育文化会馆召开，保持初音的雨女属性，第一天的会场下着绵绵的细雨，这点小雨可无法阻挡粉丝的热情，当天会场依然爆满。本次演唱会不只有官方周边发售，还有众多合作品牌，包括视频网站niconico的初音周边、著名的模型制造商GoodSmile的黏土以及粘土玩偶、初音漫画等等，满足了到场粉丝的需求，部分周边刚一开场就已经售罄，足见初音魅力之强。



■会场外热情的粉丝冒雨等待入场。



▼►现场贩卖的各种初音相关周边。



▲►现场出现的各种初音痛车。



◄迎接观众的V家成员。

演唱会采取和LA演出时同样的立体投影加乐队演奏，并加入大量镭射灯光和烟雾效果，令观众充满惊奇。在初音领唱下V家成员纷纷登场，共演唱27首经典歌曲，陪观众度过了难忘的夏日夜晚。

演唱会歌单

OP オルゴール（星のカケラ）/平泽荣司

01：星のカケラ/平泽荣司 feat.初音ミク
02：こっち向いて Baby/ryo（supercell） feat.初音ミク
03：二息步行/DECO*27 feat.初音ミク
04：アルビノ/buzzG feat.初音ミク
05：え？あぁ、そう。/papiyon feat.初音ミク
06：ローリンガール/wowaka feat.初音ミク
07：结ンデ开イテ罗刹ト骸/ハチ feat.初音ミク
08：いろは唄/银サク feat.镜音リン
09：恶ノ娘/mothy（恶ノP） feat.镜音リン
10：恶ノ召使/mothy（恶ノP） feat.镜音レン
11：Fire◎Flower/halyosy feat.镜音レン
12：メランコリック/Junky feat.镜音リン
13：初めての恋が终わる时/supercell feat.初音ミク
14：初音ミクの激唱/Storyteller（GAiA×cosMo@暴走P） feat.初音ミク
15：RIP=RELEASE/minato（流星P） feat.巡音ルカ
16：ルカルカ★ナイトフィーバー/SAMFREE feat.巡音ルカ
17：私の时间/くちばしP feat.初音ミク
18：ぽっぴっぽー/ラマーズP feat.初音ミク
19：*ハロー、プラネット。/sasakure.UK feat.初音ミク
20：歌に形はないけれど/doriko feat.初音ミク
21：Yellow/kz（livetune） feat.初音ミク
22：タイムマシン/1640mP feat.初音ミク
23：ARiA/とくP feat.初音ミク
24：メルト/supercell feat.初音ミク

＜返场＞

25：カラフル×メロディ/ち−むMOER feat.初音ミク＆镜音リン
26：Starduster/ジミーサムP　feat.初音ミク
27：カーテンコール～Starduster～/ジミーサムP　feat.初音ミク



▲大量的镭射灯光和烟雾营造梦幻般的舞台效果。





▲◀舞台上的初音。

“初音未来live party 2011”蓝光碟发售确定

没能在现场聆听上面演唱会的读者不要遗憾，完整收录3月9日东京场演出和8月札幌场演出的DVD已经确定发售。此次演唱会将同时发售蓝光版、DVD版、CD版三个版本，同时每个版本的限定版都将附送豪华礼品，喜欢初音的粉丝们不要错过预定哦。





▶DVD初回版附送镜音钥匙链、CD初回附送收藏卡两张。



◀BD版初回附送可爱的初音黏土。

V家小粘土限定再版

著名的模型制造商GoodSmile一向以粘土系列最为出名，早先曾推出过V家盒蛋小粘土“ねんどろいどぷち ボーカロイド #01”，一上市便火速售罄，许多粉丝不得不买高价的二手货。如今这套小粘土宣布再版，价格依然维持每个500日元，一大盒12个包括10个基本款、一款隐藏和一款随机重复。错过之前粘土的玩家赶快去预定吧。





◀▼▲10款基本款。





▲上方为隐藏款啾音。





◀小粘土可以互相换头达到有趣效果。

乙女风向标

栏目主持：半夏











短暂的暑假结束了，各位读者们作业都写完了吗？是不是还沉浸在暑假的快活中不愿意清醒呢？伴随暑假一起结束的还有7月番动画，7月给人惊喜的作品不少《歌唱王子》绝对是最令人吃惊的一部，本人一开始也对这种游戏改编动画并不看好，谁知短短几集看过来却被动画牢牢吸引，同时日本方面观众对这部动画的评价也是相当的高，到底这部动画有什么魅力呢？下面就让我们一起来看一下吧。

本辑主题
《歌唱王子》




发展简介

《歌唱王子》原名《うたの☆プリンスさまっ》（又译《歌之王子殿下》）是由开发“《魔界战记》系列”的日本一Software制作，Broccoli发行的一款女性向恋爱AVG。第一款游戏在去年6月发售，在当年年末的乙女游戏排行榜排名第十位，成绩属于不功不过，却登上最期待续作的游戏排行榜。《歌唱王子》的小成就使刚刚踏足乙女游戏界的日本一Software尝到甜头，于是在2011年将游戏改变成动画播出，并推出了前作游戏的加强版《歌唱王子 重唱》。一般游戏改编动画在播出前都不被大众看好，而本作却凭借其精良的制作取得了出人意料的成功。趁着动画的东风日本一Software又宣布了今冬发售续作《歌唱王子 出道》、2011年11月24日发售音乐类游戏《歌唱王子 音乐》。同时以主角CD、广播剧等多种形式发售大量CD、DVD目前数量多达30张以上，还纷纷推出各角色周边供粉丝选择。至此，可以说《歌唱王子》在众多乙女游戏中杀出了一条血路，取得了令人意外的成功。这和它充满个性的人设、跨领域的合作、音乐部分的成功是分不开的。





▲丰富的角色CD和广播剧。



角色简介

《歌唱王子》的角色设定可以说非常成功，每个人都有着自己的个性，不只主角，众多配角的表现也都可圈可点，男扮女装的教师月宫林檎、热血教师日向龙也、搞怪校长闪亮早乙女等等，下面仅为大家简单介绍主角7人，更多人物特性就等玩家去游戏或动画中自己发掘吧。

七海春歌

CV：泽城美雪



游戏和动画的女主角，动画中才有配音，性格天然到令人担心，但是一旦接触到音乐却有着常人没有的干劲。为了偶像HAYATO而立志成为作曲家加入早乙女学园，是个坚强开朗的女孩，动画中眼睛大而无神的设定被观众吐槽。

一十木音也

CV:寺岛拓笃



天真浪漫性格开朗的元气热血少年，按照自己心意行动的类型。和女主角同班，在动画最初和什么都不懂的女主角分到一组，看到女主的努力而被她感动，因此想继续唱女主写的歌。室友是一之濑，俩人一静一动非常有趣，他经常缠着一之濑说话。

圣川真斗

CV:铃村健一



圣川财阀的继承人，从小接受日本传统教育，被女主的歌声感动而恳求父亲让他进入早乙女学园学习音乐。很少说话，性格认真，在游戏中其守护者管家爷爷为了他也来到学园中，并引发了一系列趣事。同寝室是青梅竹马神宫寺家的继承人莲，对方似乎视他为竞争对手。



神宫寺莲

CV：诹访部顺一



神宫寺财阀家的三男，性格轻佻而帅气的他在女生中颇受欢迎。母亲曾是优秀的歌手，但去世很早，为了探求音乐的魅力而加入早乙女学园。本快放弃的他在女主的鼓励下坚持了下来，并认定女主为他的最佳搭档。因为三男身分而视真斗为竞争对手，其实小时候俩人的感情相当不错。

四之宫那月

CV：谷山纪章



戴着眼镜的时候性格温厚，喜欢小而可爱的东西，如果不小心摘掉眼镜性格就会大变，变得暴力、狂躁非常危险。和来栖翔是青梅竹马，从小就欺负他，料理白痴的他作出的东西基本上都是毒药。最初认定女主角像自己家的小狗而十分喜爱，后来渐渐被女主角吸引而决定和她成为一组。

来栖翔

CV：下野宏



时尚又可爱的男孩，带点朋克风，身高是禁语，只要一说他可爱就生气。内心很坚强重义气的努力家，从小被那月欺负还因此得了恐高症，最后在众人努力下治好了。十分崇拜日向老师，因此认为同样崇拜HAYATO的女主能够理解他，而选定女主成为搭档。

一之濑トキヤ

CV：宫野真守



冷静的理论派，音乐知识丰富，和著名偶像HAYATO长相一模一样。对外宣称是HAYATO的双胞胎弟弟进入学园学习，实际上是HAYATO本人，只有女主知道他的秘密，在女主的帮助下重新找回唱歌时最初的感动，因此认定女主为自己的搭档。



成功的秘诀



▲著名的仓花千夏绘制的游戏封面。

最初决定《歌唱王子》的人物设定由《咎狗之血》和《Lamento》的原画作者仓花千夏负责时，便引起一定的话题性。虽然她只负责设计游戏封面、CD封面以及宣传画的绘制，但是其精美的人设为游戏奠定了整体基调。游戏内部立绘和CG则全部交予老牌工作室工画堂以及以精致著称的Production I.G完成，这些都为这款游戏的成功奠定了基础。多平台的发展，以动画带动游戏的销售也是其成功要点之一。《歌唱王子》游戏本身声优阵容华丽，可惜在游戏过程中并未过多收录声优演唱的歌曲，多是以不俗的背景音乐搭配文字描述，让人感到些许不足。而动画中则很好地补完了这一点，采取类似美国《歌舞青春》这样的歌舞剧类型，在适当的时候加入演唱，让恋声一族大饱耳福。同时不得不佩服游戏当初选取配音角色时的缜密，这几位声优都有一定音乐功底，也因此在动画中都有不俗的表现。另外秉承这一传统，新作《歌唱王子 出道》中新增加的4名角色的声优也都在音乐领域有所活跃，包括有着自己乐队的铃木达央，估计其被再次改编成动画的可能性非常大。



▲新作将新追加4名全新角色。

动画和游戏的异同

游戏属于传统的乙女游戏可以和六名角色发生不同的结局，控制恋爱值和音乐值可以引导剧情发展，游戏中只要努力完成迷你游戏就可以得到很高的评价，被其他角色视为天才。而动画中由于其局限性，并不能满足所有观众的要求，所以都是每一集以某个角色为主线讲述他和女主角之间的羁绊。主角并不是天生就很强大，而是脚踏实地一步一步努力，从而改变旁人对她的看法，更具戏剧化能加吸引更多观众观赏。和上文提到的那样，游戏和动画的配乐都很优秀，动画更加丰满。剧情方面游戏更为精细，两大财阀为了争夺面包而引发校园战争等等有趣的设定都能看到，同时每个角色和主角的感情深入也被很好地描述，这一点是被篇幅限制的动画做不到的。动画也有强于游戏的部分，动画中加入大量搞笑剧情，用可爱的Q版形象表现出来之后让人忍俊不禁，人物形象变得更加饱满。动画基于游戏诞生但并没有被游戏限制，游戏借动画东风，两者相辅相成。



▲搞笑的画面通过动画能够更好地表现。

结束语

短短一篇专栏不知道能否为大家解读《歌唱王子》的魅力，截止到截稿时动画版《歌唱王子》正进行到高潮部分，推荐感兴趣的读者看一下，另外最近发行的《歌唱王子 重唱》作为加强版对前作的CG进行了大规模的重绘，可以说给足玩家惊喜，喜欢乙女游戏的玩家不要错过哦。

游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

应用游戏软件大都是低成本制作，利润非常可观，所以NDS时代依靠主机的普及量，厂商很乐意在上面推出应用游戏软件。现在3DS平台此类型游戏也逐渐增多，只不过这些游戏还能继续再现当年NDS的奇迹么？我们不妨拭目以待。

绘画教室DS

绘心教室DS



软件介绍



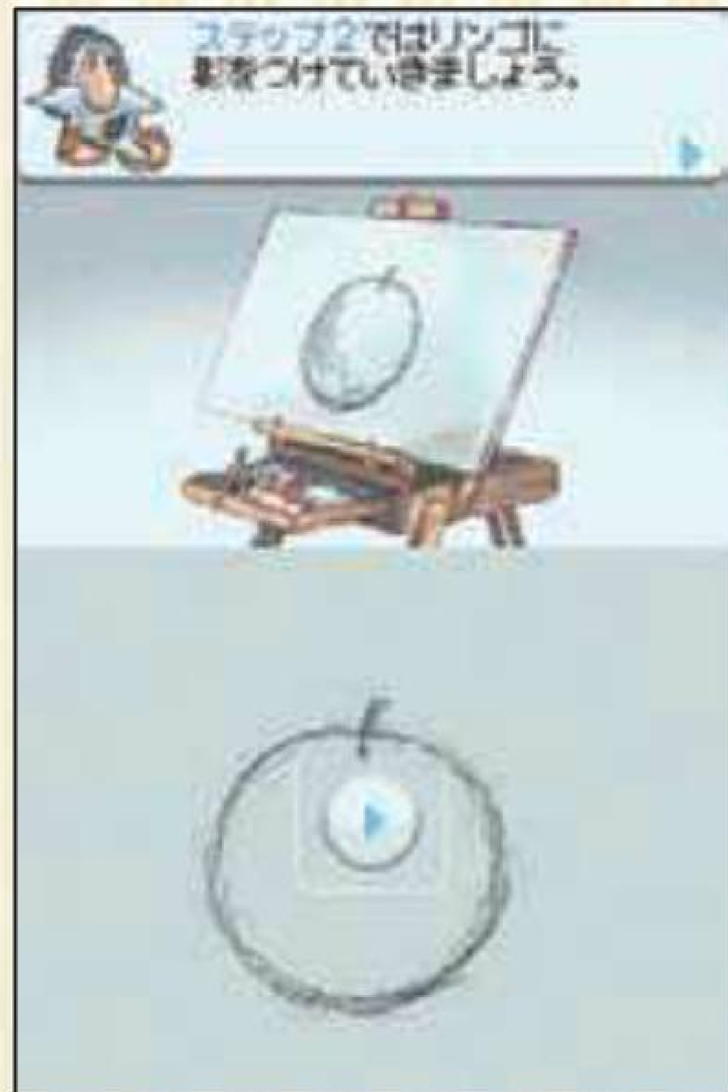
上次我们曾介绍了一款名叫《涂鸦DS 经典画作》的绘画游戏，玩家可以体验用NDS信手涂鸦的感觉。但那款游戏只不过是对照世界名画进行临摹上色，没有其他的游戏功能，也没有教学内容，对于缺少美术功底的玩家来说，上手难度就比较大。而这次我们则要为大家介绍的是一款绘画教学游戏，名叫《绘画教室DS》，玩家通过这款游戏可以由浅入深学到一些绘画技巧。值得一提的是，这款游戏有对应的民间汉化版，解决了大部分玩家的语言问题，大家可以去试试。

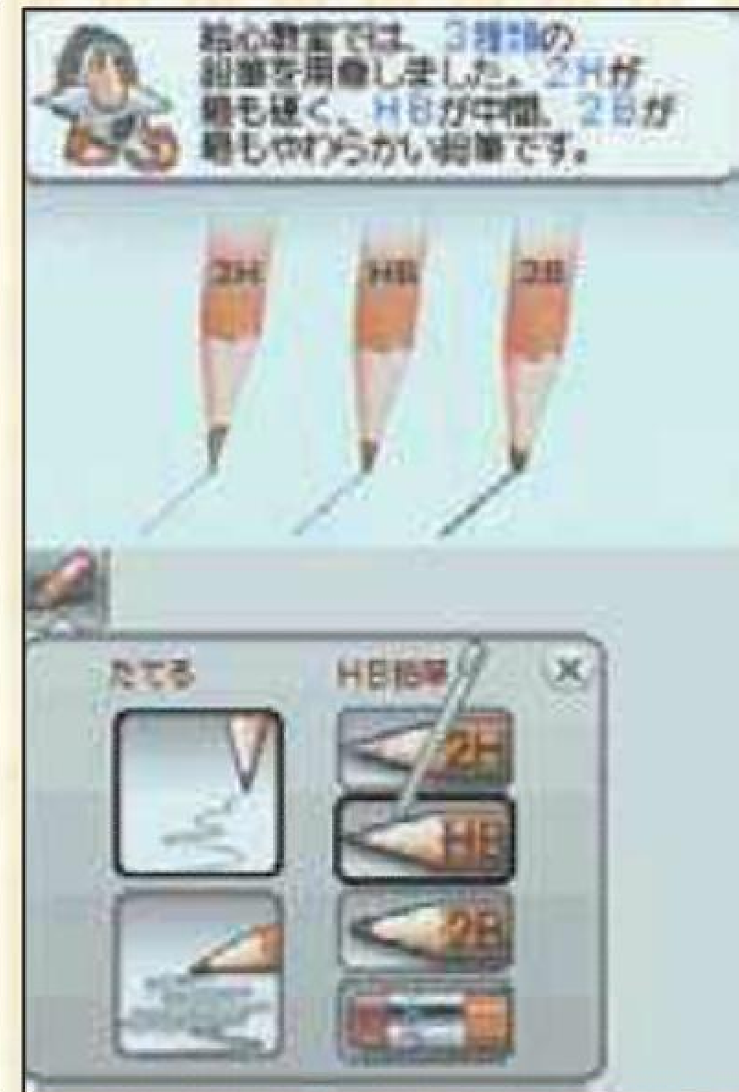
绘画教学

这款游戏曾经是NDSi ware的软件，后经追加新内容后作为正式游戏作品推出。游戏中的绘画教程通俗易懂，循序渐进，无论玩家是否有美术功底，都能享受到绘画的乐趣。另外，这款游戏还对应NDSi的摄像功能，玩家可以将实景拍摄成照片，然后在游戏中进行简化处理，再进行临摹。

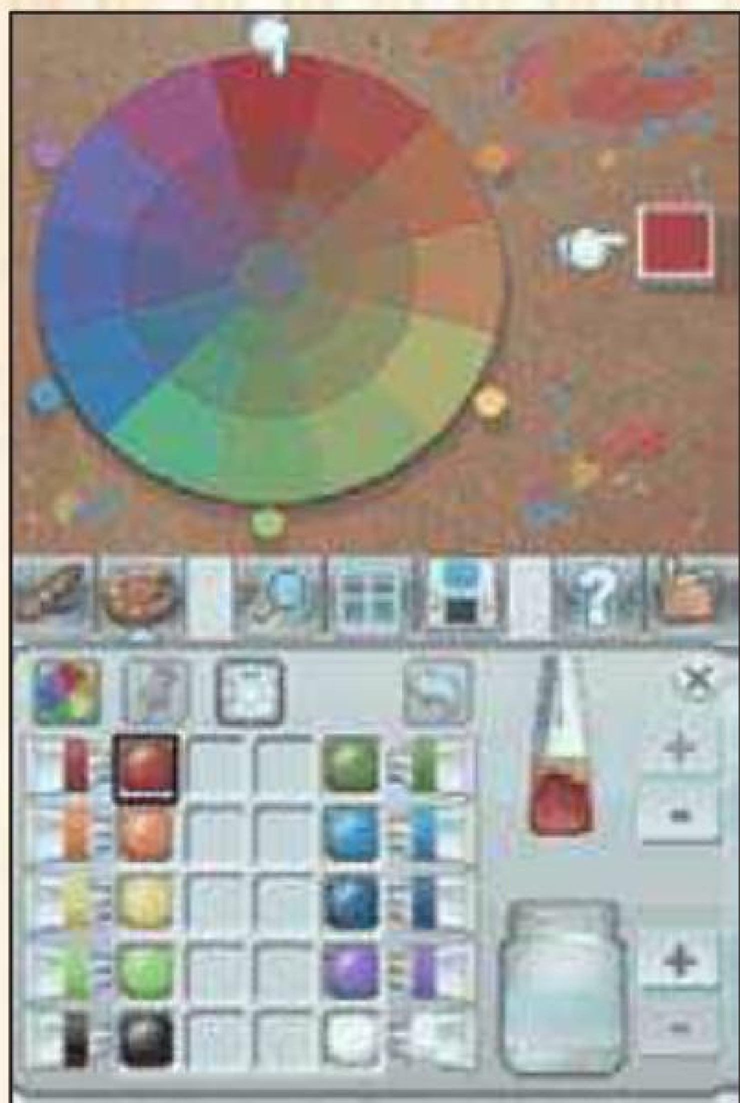
绘画教学（レッスン）

这是游戏的主要模式，从初级到高级一共分为10个课程，每个课程又有多个小节，绘画的每一个步骤都有手把手的系统教学，让人感觉非常贴心。教学一开始会要求玩家临摹一个圆形，然后在圆顶上加上一笔就变成了苹果，之后再涂上一些阴影，一幅惟妙惟肖的苹果写生就这么画出来了。游戏中还有多种画笔可选，从铅笔到彩笔应有尽有，甚至还可以调节颜料的湿度来进行混色，功能非常强大。





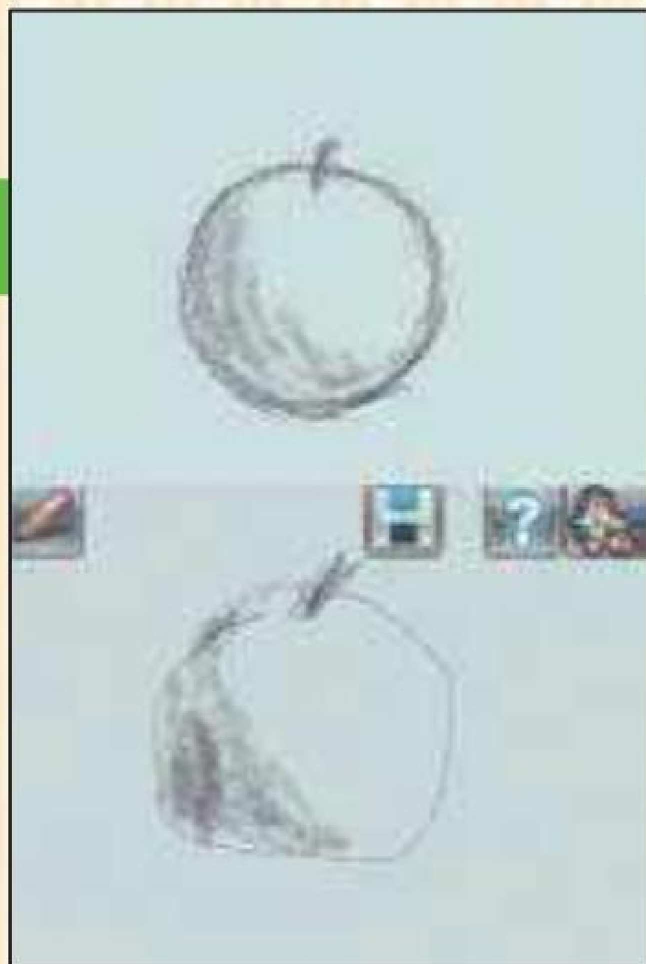
自由绘画（フリ-ペイント）



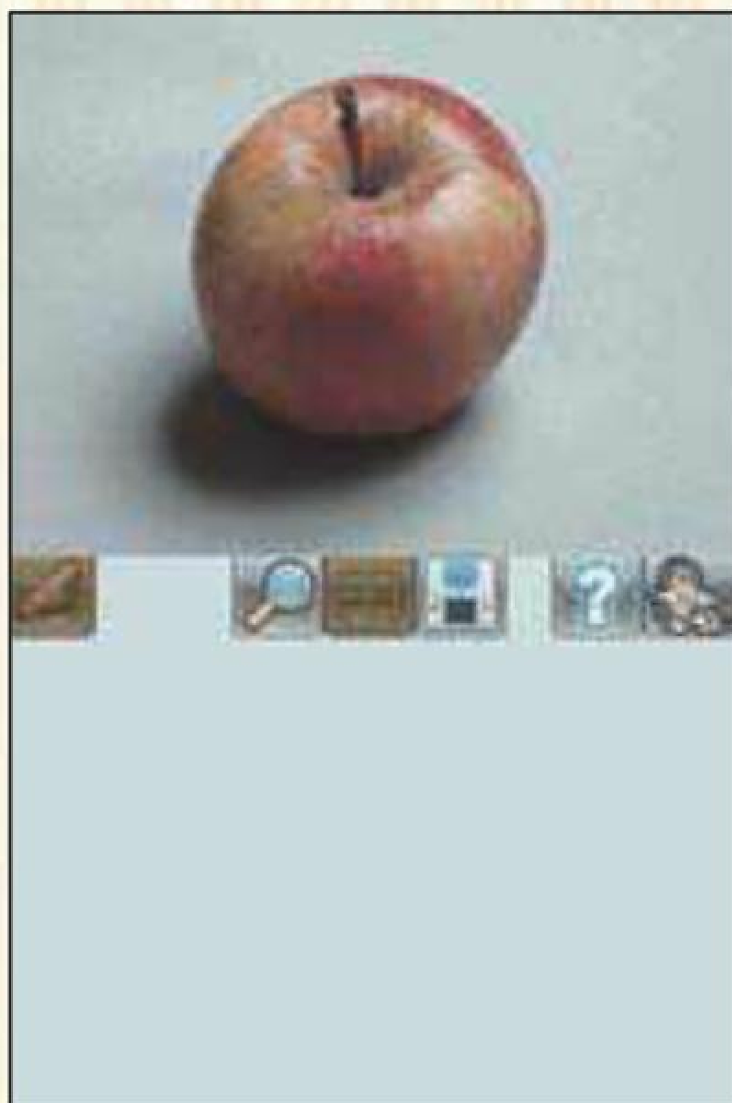
当玩家对游戏的基本功能有所了解，而且本身又有一定的美术功底时，就可以在自由绘画模式尝试绘制自己的原创作品了。虽然NDS的触控笔手感不算很好，但这款游戏的功能还是非常强大的，甚至能和一些绘画软件相媲美。

我的画廊（マイギャラリ-）

在这个模式中，玩家可以保存自己的涂鸦画作，还可以将NDSi拍摄的照片素材保存起来并进行处理。



体验版



和绘画教学的模式基本相同，不过课程内容有所精简压缩，适合那些有美术功底的玩家进行快速体验。另外，通过NDS的无线传输功能，还可以把这个游戏的体验版共享给朋友，一起体验绘画的乐趣。

设定

点击屏幕右下角的扳手图标，可以进入游戏的设定模式。在这里能够设定声音，清除存档以及查看游戏制作成员表。



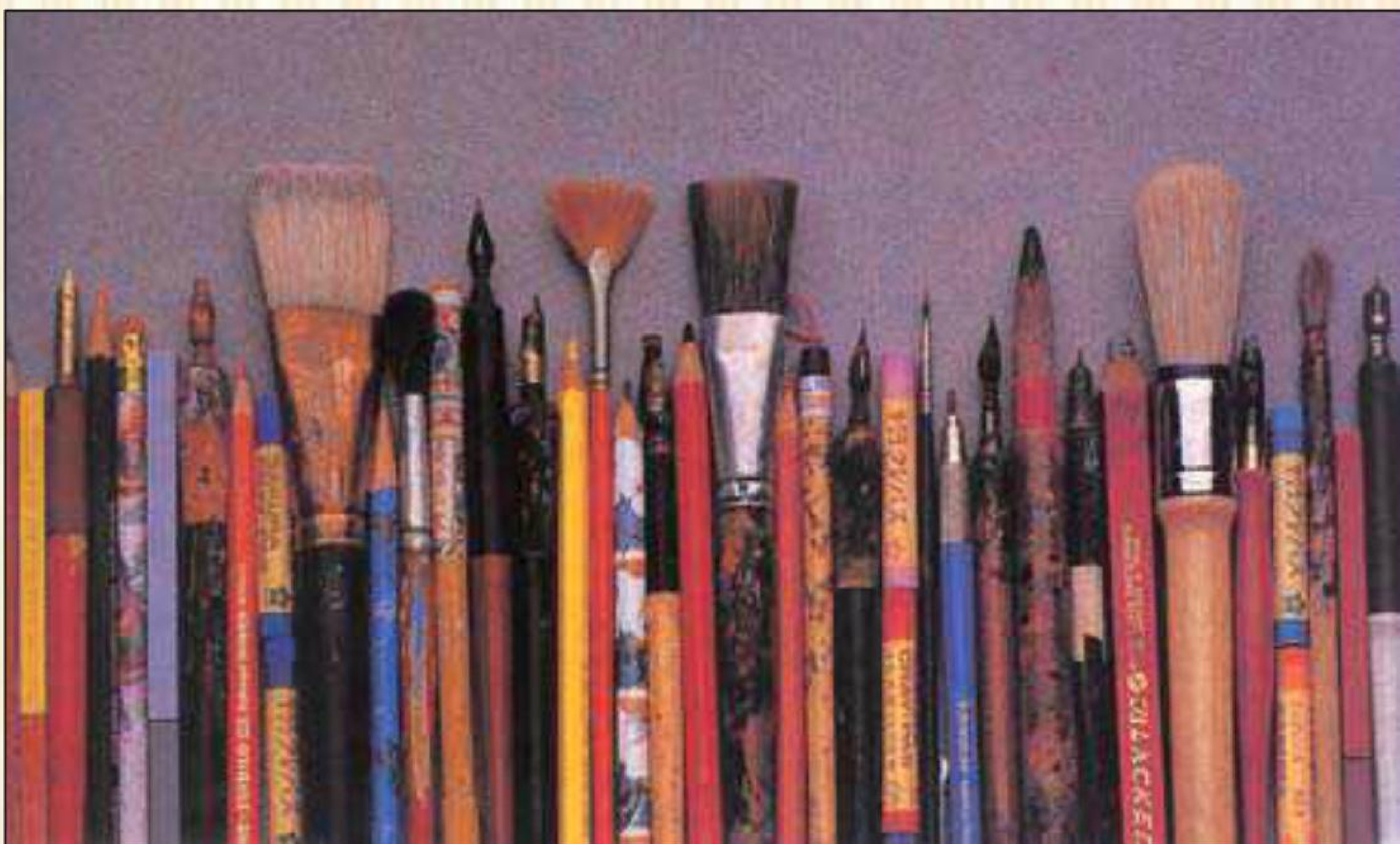
绘画用笔的种类

《绘画教室DS》这款游戏为玩家提供了多种画笔可供选择，在专业程度方面可以说是没有问题，但是游戏毕竟是游戏，不可能还原真实绘画的感觉。在游戏中玩家无论选择什么画笔，其实都不过是线条粗细不同的区别而已，因为玩家使用的都是NDS的触控笔，手感上不会有什么区别。不过，即便对于不懂美术的玩家而言，这些琳琅满目的画笔也是非常有趣的，它们都各自有什么作用呢？下面我们就来介绍一下吧。

铅笔一般是用来画草图和起稿用的，因为能够用橡皮擦拭，所以修改起来非常方便。铅笔分为石墨铅笔和彩色铅笔两大类，前者的铅芯以石墨为主要原料，常用于绘图和一般书写；后者则是混合了粘土、颜料、油脂和蜡等材料，使其具有不同的色彩，常用于绘图、标记符号等等。我们通常使用的石墨铅笔是HB和2B铅笔，其中H是Hard的意思，表示铅笔的硬度，10H的铅笔最硬，但笔迹也最淡；而B则是Black的意思，表示铅笔的浓度（黑度），6B铅笔的颜色最黑，但质地也最软。而彩色铅笔虽然能够用来绘画，但毕竟颜色不够鲜艳，所以往往搭配水粉和水彩来使用。

油画笔是绘制油画时必不可少的工具之一，按照质地、形状和型号可以分为不同种类，油画笔的选用主要取决于绘画手法。油画笔的质地有硬毛和软毛之分，硬毛画笔常用猪鬃来制作，绘画时能留下强烈的痕迹，多用于厚实有笔触感的画法；软毛画笔有貂毛、獾毛、狼毫等等，后来也出现了成本较低的尼龙画笔，主要是用来着色。油画笔的形状有圆形、平头、榛形和扇形之分，用于勾勒不同的线条。油画笔的型号是用于标明油画笔的大小，但目前并没有一个统一的标准，不同品牌和质地的油画笔，采用的型号标准也有所不同。

水粉笔和油画笔的分类几乎大致相同，两者最大的区别在于使用颜料的不同。水粉因为干燥得比较快，所以绘画时必须果断行笔，速战速决；而油画笔则没有这种限制，可以由着自己的性子慢慢画，今天画不完明天可以继续画。水粉画和油画还有个最大区别就是颜料成本的不同，水粉颜料是粉质材料，可兑水稀释，价格比较便宜；而油画颜料则是由植物油提炼而成，成本也高得多，但比水粉易于保存，时间长了也不会褪色。



掌门人

以前曾经一度很希望能出款把《街霸》和《KOF》的角色聚集一堂的格斗游戏，结果竟然真就出了而且还不止一款，作为游戏玩家，很多小愿望都会一个又一个地成为现实，从期待到实现这个过程本身也是很快乐的——不知道各位有没有这样的体会呢？这里也祝各位读者朋友都能心想事成。下面开始本辑的“掌门人”吧。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

上班时玩游戏

话说有一天，我在上班时间，因为工作都做得差不多了，就从包里抽出PSP玩那个《七大奇迹》，玩得太投入不小心被老板发现了，老板还算给面子，他说借他玩一下（感觉就像小时候坏人向你借单车踩踩然后就不还的情况），我借了……不过下班后就要回来了，但是发现电池快没电了。

南宁 卢尚拓

酷洛洛：事实证明，一般的老板都会比较闲。

乌冬：继大量的班主任巡查上课玩掌机事件后，《掌机王SP》又迎来了老板巡查上班玩掌机么……

马修：好吧，忽然发现我从来就没觉得上班时候玩游戏有什么不妥……

进与出

上星期去了趟日本，顺便去了秋叶原，出电车站时手里有老妈给的5000日元，当进站时就只剩160日元了……

江苏 姚昕

白菜：不对，进站时应该是160日元加手上的大包小包。

乌冬：秋叶原作为宅男圣地可不是浪得虚名的，像这位同学的情况每天都会在秋叶原重复上演，TGS期间相信阿鲁也会贡献几次的。

阿鲁：AKB的一个低端福袋就要5000日元，我去一趟秋叶原肯定就破产了。

半夏：5000日元就敢勇闯秋叶原的少年是真的勇士。

苍穹：真的勇士敢于直面宅物的诱惑，敢于无视被榨干的钱包。

只言片语 最近想玩的那些游戏系列都在哪些我没有的主机上发飙了新作……不多说了，慢慢存钱。（上海 郑一帆）

结局



本人的《掌机王SP》已经有一大箱子了，由于怕被老妈撕掉，就送到我爸的单位，结果有个同事的儿子也有PSP，问我爸借，一开始就借了几本，结局呢？小编们猜？

天津 法拉利

**酷洛洛：**虽然听起来有点悲剧，但也叫有人继承你东西，不算什么坏事情了。

**半夏：**这位同学的爸爸好开明啊，至少还肯用单位空间帮你藏东西。

**苍穹：**看到“被老妈撕掉”这几个字我就想起我当年的书了……（声泪俱下）

**阿鲁：**最后的结局就是你失去了一箱子《掌机王SP》，感觉还不如让你妈撕掉，至少还可以听听声音。

**半夏：**最后的结局就是你失去了一箱子《掌机王SP》，得到了一个好机友。

掌门话题 东京游戏展期间最为期待的业界消息


酷洛洛

期待现场公布PSV全面支持PS2游戏模拟功能。


乌冬

掌机方面最期待的是《初音未来 女歌手计划 扩张版》，没意外的话这次TGS上应该会有试玩。另外家用机方面希望延期的《第2次超级机器人大战OG》能公布点新消息，没记错的话离上次释出情报也有一段日子了，还有发售日也赶快定下吧。


白菜

当然是PSV平台的游戏了，这毫无疑问是本届TGS的重点。目前一些游戏的情报已经开始陆续出现在书上，相信TGS上一定还有不少猛料爆出。如果可以的话，希望《灵魂能力V》宣布跨PSV平台。


马修

最大的期待自然是PSV了，然后就是看看首发阵容了，主要是PSV版《真·三国无双》的详细，也很希望能知道PSV的Wi-Fi版和3G版的更具体的差别。


阿鲁

最期待的自然是即将发售的PSV平台的游戏的相关情报，目前除了《大众高尔夫》和《未知海域》外，还真没其他能挑起本人兴趣的游戏，希望能在这次的TGS上被惊喜一番。另外就是《雷顿×逆转》和《死神在背后》这两款游戏，敢放出新消息和发售日么……


苍穹

硬件方面最关注的自然是PSV的具体发售日，软件方面关注的则更多，《生化危机 启示录》、《第二次机战OG》、《圣斗士星矢战记》都是属于发售以后个人必玩的作品。去年TGS前个人曾说过神经被连续公布的新作炸得有些麻木，今年却是先被online的《DQX》给雷了个够呛。不过各种传闻不断被证实，倒让我对之前网上传出的3DS《火纹》新作多了几分期待。


LIKY

除了想知道PSV具体发售日没别的追求了，对了，不知道PSV上的《怪物猎人》会不会有什么新消息，最好是直接《MHP3G》横空出世，省去那个《MHP3》。


半夏

PSV必然是关注重点，看了太多美式PSV游戏，十分期待日厂的表现，PSV的发售日期也十分牵动人心。另外《MH3G》最终敲定3DS平台，那么TGS之前任天堂的发布会不知道会投下什么更重磅的炸弹呢？悬念重重啊。


胧月

总结一下大家意见，因任天堂的惯例缺席，TGS主会场上可期待的硬件只有PSV。前不久还颓势连连的任天堂凭借降价、第三方软件尤其是拉拢到《MH3G》，已经再次占到上风，看索尼怎么应对吧。

只言片语 入了3DS的《星际火狐》，我也变成正版党了。（沈阳 赛伯拉斯）

绘/房宽京



某辑《掌机王SP》的封面女郎，很传神的说。话说现在大家看到的并不是这张图的全部，而是中间的部分，原图因为画纸尺寸超过了扫描仪可扫的尺寸，所以只能扫描上来部分了……

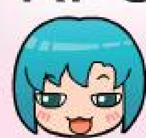
表弟表妹

我有一个比我小12岁的表弟和一个比我小7岁的表妹。有一次他们一起来我家，不巧让小表弟看到了我的掌机，他吵着找我要，无奈给了他玩，决定等他中午睡觉时再拿回来玩，于是我就看电视忍一下。等他睡着后，我心想成功了，刚要玩，表妹又找我拿走了……无奈，只能盯着电视机了。

天津 千月星痕



阿鲁： 以后出门记得准备两张烧录卡，一张里面只装RPG，用来对付这些小朋友。



马修： 最好还是日文的，对吧？

小幸福

星期日上突然在CCTV6看了《口袋妖怪 钻石·珍珠》的动画版，高兴之余又很生气，首先这配音实在不敢恭维，而且那个标题是怎么回事，《口袋妖怪》、《神奇宝贝》和《宠物小精灵》都挺好的呀，怎么偏偏要译成“精灵宝可梦”？我知道“宝可梦”是Pokemon的音译，可这听起来也太别扭了，不知道马修和乌冬怎么看？

北京 郝骏



乌冬： 看过一集的说，其实比起该版本里精灵的译名，标题名已经算很好的了，精灵名不对着本体参照的话基本不知道说的是哪个。



马修： “精灵宝可梦”来自于官方授权初版漫画《特别篇》的吉美，怎么说呢……坚持自己的。

高三课间餐



我们高三学子每天很早就起来了，早饭是带到教室来吃的。第一堂课下了的时候就吃，吃不完，不急！第二堂课下了的时候，我们吃第二轮！第三堂课时教室里还有余香……

成都 丘麻子



白菜： 我高三的时候是住校，早餐就是牛奶面包。这还真没体验过。



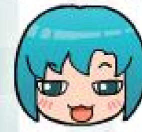
乌冬： 如果再给你一次机会，你想回去体验下吗？



白菜： 我只想体验下课间吃饭的感觉，上课和试卷还是免了吧。



阿鲁： 我怎么记得高中的时候大家吃东西都是选择在上课的时候吃呢……



马修： 现在小编们也大多是早上上班时一边开电脑一边吃早餐的。

只言片语 和白菜同学握握小手：咱们都是没赶过作业的好孩子，泪目……（泉州 幕后人）



离开了

好友一声不响地离开了，心中无限感伤，再没人在我这个任饭面前说索尼如何强大了，再没人在我这个虎牙饭面前说奥真奈美如何漂亮，没人和我联机，没人帮我下游戏，没人跟我讲JS的故事……真的很想他，我会记住他的音容笑貌，愿他一路走好，希望他在那边能看到这段话……其实他和我只是不在一所学校了。那谁，高考后见！

清原 野原新之助

**马修：**看到"音容笑貌"时候我还真的以为……于是我上当了。

**苍穹：**"音容笑貌"、"一路走好"，联想起上次读者写的"回光返照"……是不是我脱离学校太久，这些词都有新用法了（汗）？

**乌冬：**小奥都毕业那么久了，你朋友还不换推。

**阿鲁：**难道他是因为奥真奈美的离开而选择了离开？

163辑话题之"日式游戏正在走下坡路"

品质什么的不清楚，反正感觉比以前好玩就是了。

舟山 王恩峰

有些品质确实在降，但也有些日式游戏的品质是越来越高的。

广州 Simon

有点道理，做来做去都是那几种。

常州 死亡圣地

随他去吧！这不是我们可以改变的。想想《鬼泣5》，那主角的造型，太不靠谱了！

玉林 陈海松

没错！无诚意移植、抄袭、跟风、不检测BUG，都是日式游戏走下坡路的体现。

天津 YZX

个人认为日式游戏有着非常多的经典作品，也有很多受到众多好评的原创游戏。但是不可否认也有些日式游戏在吃老本，只有复制成功的前作来赚钱了。这个应该也和盗版横行带来的游戏利润下降有关系。

苏州 小罡

日式的Galgame在PSP上都有加新加要素，虽然必定少了某些剧情，但品质都没走下坡路。

星星昂

江郎也有才尽的一天，就自己而言，觉得日式游戏的品质没有什么改变，《街霸》、《太鼓》、《高达》等多平台游戏还是能给玩家带来惊喜，保持高品质，就是好的。

清远 小米

由于一直玩网络免费下载的ROM、ISO，已经很少有以前玩GBA时买卡带把一个游戏玩N久的感觉了。与其说日式游戏在走下坡路，不如说是我玩游戏的方式、心情变了——应该很多人和我一样的感觉吧？

上海 约束

大厂商还不明显，但一些中小规模的厂商拿卖肉圈钱的现象已经很普遍了，不知道日式游戏能否重整旗鼓呢？

辽阳 岚飒

GBA时代的掌机游戏很有趣味性，但本世代的掌机游戏过分追求画质的提升，却缺少了以往游戏随心玩的味道。

广州 梁子健

相比之下，欧美厂商在游戏制作上更加放得开，无论是创意还是技术，都进步得较快；而日常则显得更保守，与其说是在走下坡路，"需要促进东西方之间的交流以达到更快的进步"这种说法我更容易接受。

北京 惑星の雨

164辑话题之"会为降价提前购买3DS吗？对你吸引的是哪些方面？"

除了3D效果外，还有各种神奇的功能吸引我。

广州 洪哥

有这个冲动，但还是淡定地等待PSV。3DS对我最吸引的应该是画质的提高，但本人晕3D，所以这个卖点就无视了。

广州 KEEVA

可能会，最吸引的还是裸眼3D，不过还是要结合破解情况，叹气……

马鞍山 Rocketboy

3DS版的《口袋妖怪》。

湛江 马骝

已经买过3DS了，而且首发买的。3D效果不给力，还是支持任天堂的游戏了。

六安 振爷

等PSV发售后，看情况。

南宁 肖健

不会因为降价提前购买。吸引我的在于游戏阵容，比如以后的《口袋妖怪》第6代。

漳州 Ty

我会优先等神游版3DS，若是没有就买降价后的国外版。最有吸引力的说不清楚，因为我是从GBC玩过来的，看到主机换代就想买了。

太原 南部响介

不会，因为刚买了PSP。3DS最吸引我的就是游戏，《新·深爱》和《生化危机 佣兵 3D》。

玉林 山神

不会，我已经被PSV迷倒数次了，正在为之奋斗，对3DS还没感觉。

盘锦 石头

只言片语 阿鲁那么宅，能不懒吗？（福州 小贝一族）

玩家画廊



沈阳 SoPA君

马修:SoPA君看来是麻将游戏的爱好者啊。



北京 郝俊

马修:妖 刀 村正，第一次知道这把刀还是在街机ACT《三国志 吞食天地2》里。



天津 才子

马修:这个自画像看起来有点少年格斗家的风范。



本溪 Shaorune

马修:左手要拿瓶饮料，这姿势就更经典了。



哈尔滨 BLOOD

马修:眼罩让我想起了某编，加上咖啡看起来就很惬意了。



你一言我一语

如果我没猜错的话半夏的黑影形象会一直维持，这个不会成为她永远的小编形象吧？话说这黑影辑数怕是无人能破了吧……

南宁 小智

半夏：我的小编形象从164辑就确定了，黑影是为了掩藏自己的真实身分，所以从某个角度讲，从不以真实身分示人的鲁叔和酷洛洛完胜。

最近买《掌机王SP》完全是冲着阿鲁去的，游戏什么的我不在乎了！

天津 杨北23

马修：嗯，这就是传说中的游戏衍生文化的重要影响力，鲁叔赢了。

161辑交流空间那兄弟穿着军装哩！兄弟我想说，再忍几个月买PSV吧，那时候新同志应该让玩了。上次PSP被缴时连长说过年后给我……唉！

三亚 小路

马修：继老师、老板巡查玩掌机后，又增加了连长巡查……

放假以后，人开始颓废，连看《掌机王SP》的时间也贡献给电脑了……不断浪费金钱与时间的行为要不得！

清远 小米

苍穹：鲁叔啊，你看看人家读者的觉悟！

美编有时候会不会被文编拉去写攻略什么的?

太原 南部响介

马修：倒是尝试过游说“掌机王”玩《新超级马里奥兄弟》时间最长的美编咕噜写点心得什么的，不过一直没有成功。

大暑天热，小编们注意身体，别中暑了。

永康 星之卡

马修：小编们还好啦，都是室内工作，不过虽然没有中暑的，但被空调吹感冒的倒是有。

高一新生军训后回来，人都黑了几倍，特别是脖子……8天没有玩游戏，很郁闷啊。以后大家军训一定要带掌机去啊！

武汉 小枫

马修：你确认你们教官不会把掌机扣留到军训结束再还么？

想到这件事就觉得可惜，同学买个PSP go还没破解，三个星期后竟然掉了，太可惜了，他这方面的意识还是太差了。

贵阳 陈皮糖

马修：也借此来信再次提醒大家注意防范偷盗啊，掌机被偷的感觉可是很糟糕的。

什么游戏最能体现PSV的价值呢?

上海 王菁益

马修：当然是画面好+能自然应用到前后触摸功能的了——我个人更希望是PSV上诞生的原创游戏。

丢掌机

请问鲁叔丢失过掌机吗？我刚丢了一台PSP Go，存档没复制，里面还装一张16G的内存卡。

汕头 二村

阿鲁：我只丢过手机，在大学用了4年的诺基亚2100，按键都已经不灵了，而且是我买PSP的当天丢的，于是过了两天我就欢天喜地地去买了摩托罗拉A1200。

苍穹：鲁叔截稿后又要欢天喜地地去买IP4了吧?

白菜：被抢了台词……

半夏：为了赴日居然换那么高级的手机！

LIKY：IP5都要上市了……

马修：鲁叔其实就是给自己买新手机找个借口。

阿鲁：谁说我要买IP4了（－－）……

只言片语 人生并非空虚，因为游戏所以充实。（广州 KEEVA）

成都 文兄



马修：这是何等掷地有声的咆哮啊！

石家庄 Lininter



马修：看来这位同学是文字文案类工作哦。



广州 连爷

马修：其实不必这么沧桑也可以自称"爷"的。

马修：Ayano同学的自画像，似乎很天然的样子。



杭州 Ayano



天津 暗影之刺

马修：注解是太阳能卫星炮，这么小空间能画出这么多细节，很不错哦。



上海 蛤蟆闲人

马修：皮卡丘的AK47攻击，怎么拿枪确实是个问题哎。

塞翁失马

咱有一次经历：一天我放学，被小混混抢劫了12元。但我之后捡到了20元，这运气到底是好还是不好？

贵阳 small boss

白菜：当然是不好了。本来你总共可以拥有32元，现在只有20元，算起来这是亏了12元啊。

苍穹：你能想象有人一脸庆幸地说："好在我今天被抢了12元"吗？

酷洛洛：不过也有"蝴蝶效应"这一说，因此主要还是看当事人怎么想了。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 我们这里新开了一家电玩店，店员素质十分高，以后我的游戏生活多彩了。（东莞 Magic）

FAQ电台

东京游戏展9月15日即将开幕，这个日子终于要来了，所有的人都在期待着这场游戏盛事。老任依旧遵循着不参加TGS的惯例，但摆出一副砸场子的架势，9月13日要弄一场自己的展会，3DS改良机型即将公布的传闻其嚣尘上，9月，注定有一场好戏上演，我们静待好戏。下面来看看本辑的问题。

栏目主持：LIKY

PSP go为什么无法用xReader，有什么解决办法吗？

太原 马文瑞



PSP go无法使用xReader是因为你没有插记忆棒，xReader的默认路径是指向记忆棒地址，没有指向PSP go的机身内存地址，这里给出解决办法。先用PSP go运行一次xReader然后退出，这样在PSP/GAME/XREADER/文件夹下会生成配置文件CONFIG0.INI文件，在电脑上用记事本打开该文件，将path和shortpath后面的“ms0:/”改为“ef0:/”，保存后退出，然后在CONFIG0.INI文件上点鼠标右键-属性，在“直读”前面打钩，这样就OK了。

不同烧录卡的存档可以通用吗？

辽宁清原 野原新之助



纵使烧录卡生成的是sav文件，大部分还是需要转换才能通用的。这里推荐存档转换工具DSSaveTools，在输出格式那一栏选到目标的烧录卡种类即可。如果不知道存档大小，可以先用烧录卡进入存一个档，看看sav文件的容量后再选择相应的输出大小。

《口袋妖怪 白》中，现在除了修改器外，还有没有方法得到比克提尼？

武汉 小枫



只能等官方的2011剧场版特典的比克提尼吧——不过貌似还是需要修改器来导入PKG文件啊。

3DS现在是否有港版？日版游戏是有的美版没有的吗？那是否推荐买日版3DS？

江苏常州 死亡圣地



1.目前尚未有港版，同学可以通过任天堂香港官网随时留意最新的动向，地址是：www.nintendo.com.hk。2.对的。3.从价格上可能美版实惠不少，但由于目前美版3DS游戏稀缺，要玩更多的游戏，日版自然是抢手货。

最近欲购入小P，请问现在买新机还是二手？哪个版本稳定？PSP有望跌到1000元左右吗？

广东 洪博



现在这个时点，我建议还是等PSV比较好。实在想玩PSP的话，要么找朋友借一台，

只言片语 逆转×雷顿，两款解谜大作合体，多给力。（天津 索任饭）

要么就买台二手的吧。当然如果你想买一台纪念一下，那就另说了。现在PSP-3000与PSP go都在1000元的边缘线上，看你自己喜欢了。

PSP上有哪些正版中文游戏？我想买一款玩一下。

福州 小贝一族

喜欢休闲节奏类的可以尝试“《啪嗒嘭》系列”，该系列三部作品均有中文正版，虽然是繁体但影响不大。喜欢“《最终幻想》系列”的玩家可以尝试“《异说 最终幻想》系列”，也是有繁体中文版的，只不过汉化得不是很彻底，菜单保留了英文界面，这可能也和香港人英语很好有一定关系。

《初音未来 女歌手计划 2nd》里的好多歌都要8键一起上，这要怎么练习呢？原来的歌全部是用右边的键打完的，根本熟悉不过来嘛。

武汉 张帆

《初音未来 女歌手计划2》的歌里确实有不少需要左右手同时按键的情况，但是你仔细研究后就会发现需要同时按的键对应的方向其实是一致的，只要做到左右手往同一个方向按即可，要练成这一点其实难度并不大，努力适应吧。

小编们能推荐些《MHP3》里火事场力的混装吗？

广东东莞 陈铭智

不知道你要剑士还是枪手的，所以都推荐了些，另外以下的配装并不是绝对，可根据自己所拥有的护石调整。

剑士	
装备名称	镶嵌装饰品
武器：2洞武器	攻击珠【2】
头：金属镶嵌头盔	底力珠【2】
身：尾槌龙铠甲S	匠珠【1】
手：银火龙腕甲	匠珠【3】
腰：金属镶嵌裙甲	匠珠【3】
脚：漆黑轻皮具足	攻击珠【1】
护石：攻击+10	—
初始防御力：274	
耐性值：火-3、水5、冰2、雷-10、龙3	
发动技能：攻击力UP【大】、锋利度等级+1、火事场力+2	

装备名称	镶嵌装饰品
武器：1洞武器	攻击珠【1】
头：尾槌龙头盔S	攻击珠【1】
身：眠狗龙铠甲S	攻击珠【2】
手：霸龙腕甲	防音珠【3】
腰：黑轰龙腿甲U	防音珠【3】
脚：漆黑轻皮具足	防音珠【1】
护石：听觉保护+2，攻击+9	—
初始防御力：259	
耐性值：火1、水-2、冰4、雷-6、龙-3	
发动技能：攻击力UP【大】、火事场力+2、高级耳栓	

枪手·弩	
装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：荒天【冠】	痛击珠【3】
身：银火龙链甲	底力珠【2】
手：银火龙护手	达人珠【3】
腰：银火龙裙甲	达人珠【2】
脚：漆黑轻皮具足内裤	底力珠【1】
护石：通常弹强化+4，达人+7	—
初始防御力：184	
耐性值：火11、水3、冰2、雷-7、龙9	
发动技能：见切+2、弱点特效、火事场力+2、通常弹·连射矢UP	

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：陆奥·霸【乌帽子】	痛击珠【3】
身：崩龙铠甲	达人珠【3】
手：陆奥·霸【护手】	贯通珠【1】、达人珠【1】
腰：陆奥·霸【护腰】	—
脚：漆黑轻皮具足内裤	痛击珠【1】
护石：底力+4	痛击珠【3】
初始防御力：164	
耐性值：火13、水5、冰1、雷4、龙-5	
发动技能：见切+2、弱点特效、火事场力+2、贯通弹·贯通矢UP	

枪手·弓	
装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：大和·霸【兜】	痛击珠【3】
身：银火龙链甲	强弹珠【1】×2
手：银火龙护手	短缩珠【3】
腰：银火龙裙甲	强弹珠【1】×2
脚：漆黑轻皮具足内裤	短缩珠【1】
护石：底力+4	短缩珠【3】
初始防御力：181	
耐性值：火17、水-1、冰-1、雷-7、龙11	
发动技能：集中、弱点特效、火事场力+2、通常弹·连射矢UP	

装备名称	镶嵌装饰品
武器：1洞武器	短缩珠【1】
头：陆奥·霸【乌帽子】	痛击珠【3】
身：陆奥·霸【铠甲】	痛击珠【1】
手：陆奥·霸【护手】	达人珠【1】×2
腰：陆奥·霸【护腰】	—
脚：漆黑轻皮具足内裤	痛击珠【1】
护石：底力+4	痛击珠【3】
初始防御力：162	
耐性值：火22、水6、冰-6、雷6、龙-6	
发动技能：见切+2、集中、弱点特效、火事场力+2、贯通弹·贯通矢UP	



在上一辑的栏目中向读者们概括性地介绍了文编的基本工作职责，各位都对小编们的日常工作有了更进一步的了解了吧？本次来谈谈文编工作的重头之一——攻略，最后还有小编们的集体话题。当时征集的是“攻略中遇到的趣事或糗事”，结果大部分编辑包括我自己写的都是攻略时的惨剧……不管是喜是悲，这都是工作中的一部分，相信读者们看到白菜老师一副“我就剧透我怕谁”的嘴脸，以及酷洛洛被吓得“花容失色”时，多少能感受到小编在工作时的乐趣吧。

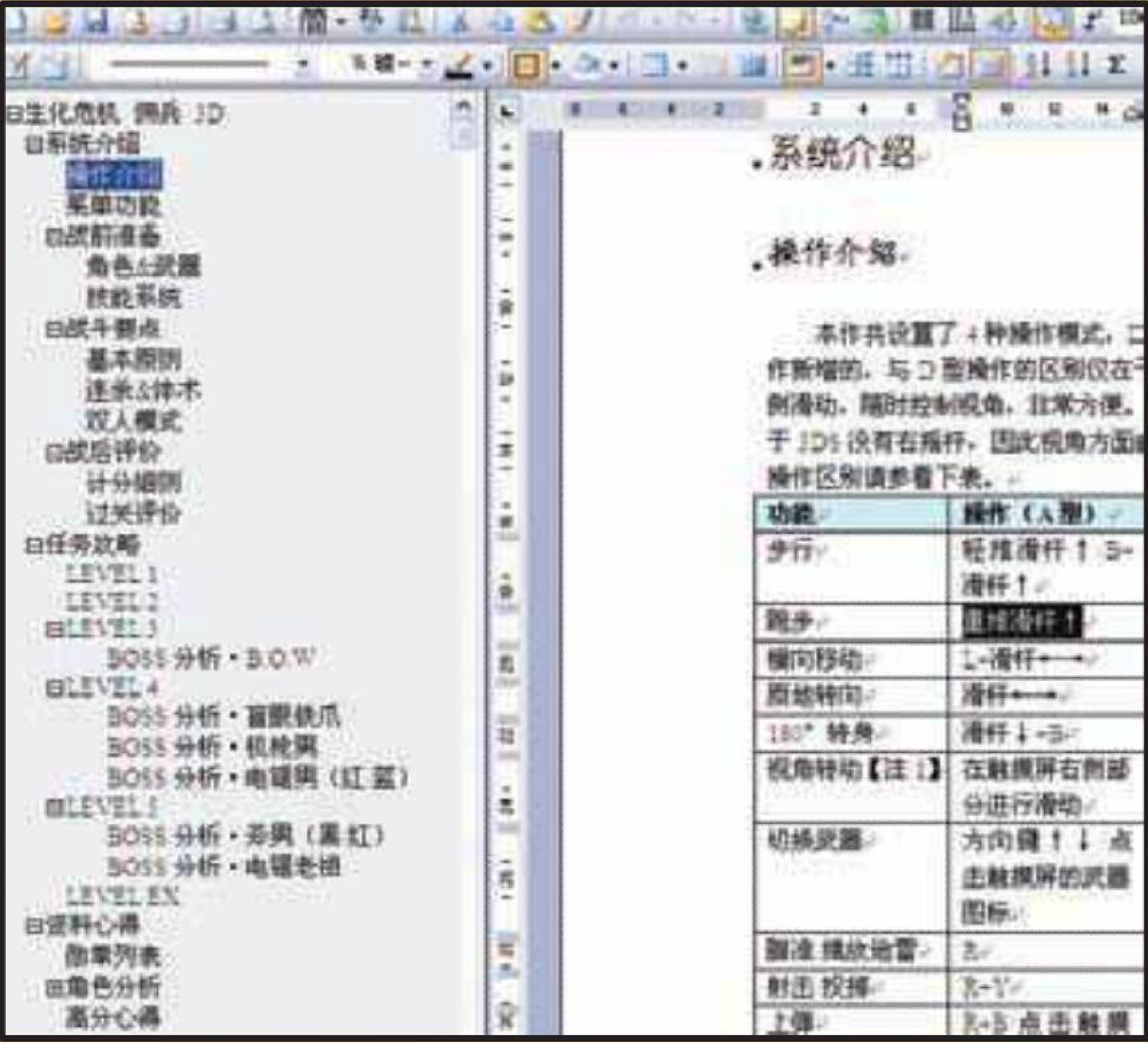
撰写游戏攻略的基本步骤

相信大多数读者对于“游戏攻略”这种文章形式都很了解了，不过单纯了解形式、基本写法，与真正掌握这项工作还有一段距离，下面就来分步骤简单介绍一下。

准备阶段：做一篇攻略并不是从拿到游戏后才开始的，这是一个比较严重的误区，事实上早在游戏发售前很长一段时间，文编就已经在做准备工作了。如今一款游戏从公布到发售，期间必然会陆续放出资料，包括剧情提要、人物背景、游戏系统等方方面面。厂家需要让新作保持曝光率来吸引眼球，文编则会根据这些资料给读者们做前线报道——这其实就是攻略前期准备工作的一种。不少大作还会推出试玩版，这更是绝佳的机会，毕竟在对系统和剧情有一个基本的了解后，正式版游戏到手时写起来才更得心应手。对于那些移植版或者重制版游戏则更方便，直接拿出原作来尝试一下甚至是打通。如此一来不但能提前研究出一些深度要素，更能在新作发售后发现其中的变化，这样在评价游戏时才会更到位。前期准备工作的质量直接对撰写攻略时的效率有着深远的影响——“磨刀不误砍柴工”，这句话在任何一项工作中都适用。

撰写阶段：游戏到手后自然是紧锣密鼓地开工码字。如今大部分游戏的系统都不会是“简单粗暴”的，很多系统都会随着流程的进行慢慢开启，因此在攻略中排在最前面的“系统部分”，往往都不是第一时间写成的。在面对篇幅较长的RPG、S·RPG类型时，小编往往会先写着流程攻略，把逐步开启的系统一一记下，待到其全貌展现出来后再开始写系统。流程部分的撰写因游戏类型而异，RPG多以游戏中的章节或时间段分为几个部分；S·RPG往往以关卡作为最基本的单元；推理类AVG则是以一个个案件划分……当然具体形式不能一概而论，怎样的格局最适合这款游戏、剧情和要点间文字的比重都是小编们在撰写攻略的过程中要不断揣摩和考量的。

整理阶段：在游戏通关后，小编必然会重新审视一遍自己的攻略。毕竟在游戏初期和末期对于系统的理解肯定是不同的，哪些地方有遗漏也需要在这个阶段做出补足。除了查缺补



▲攻略的结构举例。

漏外，攻略的整体结构也要在此时构筑完全。可以说撰写阶段的重点是“要写哪些内容”，而整理部分的核心则是“这些内容以何种形式展现”。如果是写过毕业论文的读者可能更容易体会，因为论文的结构、格式是学生们在下笔前要先学习的。虽然《掌机王SP》的文编们使用的文本编辑器是EmEditor，但如果把攻略放到Word中按几级标题编辑好，就会自动展现出一个清晰的结构。个人认为，系统部分体现的是作者的条理性，攻略部分展现文笔，而从研究则能看出其对游戏的理解深度。

话题 小编话题

撰写攻略过程中遇到的趣事或糗事

苍穹：《生化危机 佣兵 3D》算是个人比较惨痛的攻略经历之一。当时仗着自己4、5代佣兵都玩了很久，一路打下去S级评价不费吹灰之力，就开始转而尝试研究技能和服装的解锁条件。几个小时后基本判明了这些要素与任务评价和勋章有关，于是准备砍掉重练，打算每个任务都以低评价过关，测试具体的解锁要求。结果大家都知道了，本作不能删档……

白菜：其实写攻略时最有趣的事情莫过于剧透了。只要写的是大作，就不怕没有剧透的机会，因为其他人通常都没攻略负责人打得快。以我个人来说，在做《口若悬河》和《逆转检察官》这类悬疑成分重的作品时，跟我一个校稿组的人总是很痛苦，一万个不想看，可又不得不看。以推理成分为卖点的游戏攻略，不写推理过程怎么行呢？不过我个人是不怕剧透的，反而预先知道结果还能加深我对整体事件和细节的注意，因此他们都报复不了我。

半夏：在赶《艾鲁村G》攻略时，临近截稿的最后两天可谓惊心动魄。赶稿至半夜3点多时突然PSP不读卡了，疑似记忆棒出了问题，不管怎么重启、重插都没有反应。由于已经到了攻略的最后部分，如果重头开始肯定来不及，我吓出一身冷汗，一直折腾到早上6点未果，只能含恨睡去。幸运的是第二天在硬件达人酷洛洛的帮助下，神奇修复了，真可谓有惊无险。

阿鲁：当年做PSP版《梦幻骑士》时正好赶上《口袋玩家》截稿，由于没有玩过原作不知道这游戏的恐怖之处，于是花费了不少时间去截《口袋玩家》，结果后来就只能通宵达旦地赶攻略——于是66个小时不睡觉的编辑部记录就由此诞生。正好本辑又是本人负责《梦幻骑士Ⅳ》的攻略，这次又赶上了《口袋玩家》截稿，于是本人果断地将《口袋玩家》的校稿任务分给了别人。圣斗士是不会被同一个招式打倒的！

乌冬：写攻略的惨事基本就是各种加班了，熬夜更是家常便饭，来不及的时候周末也得用上。不过最厉害的一次还是写《PSP专辑》的《高达对高达NP》，基本整个春假都搭上了，虽然这篇攻略的字数可算是本人写过攻略里数一数二的，但这种经验实在是不想试第二次了。

胧月：两年前做PSP《Persona》攻略时出现一件诡异事，整理截图时发现文件夹中的预览图跟图片实际内容对不上，似乎是全部错位了。大家可以想象接下来的事情有多么痛苦——将1000张以上的图片一一点开找出需要的，集中到排版文件夹里。事后被取笑说，是我整天喜欢这些神神鬼鬼的东西，通灵了。

酷洛洛：记得在制作《皇牌空战X2》的攻略时，自己要同时负责本作的光盘影像。在非编室录制视频的时候，发现显示器背后突然冒烟，吓得小编连忙把PSP扔到地下（可怜的小P）。在编辑们日夜不休地摧残之下，这台显示器终于正式报废。

马修：话说《真·三国无双DS 斗士之战》出来之前，我无论如何也没法想象Koei会如此无下限，于是不顾只有三个人物可选的传言，蓄精养锐准备再像以前做攻略那样拼一次。结果，原本计划起码拼上十天的攻略，一个工作日内搞定而且没耽误睡觉和其他玩乐……话说回来，作为《无双》FAN及期待了许久的游戏，尽管排版进度非常爽，但本作还是让我怨念至今。

LIKY：做攻略有个比较头痛的地方是截图问题。记得以前做《黄金太阳2》的攻略，因为模拟器无法运行、不能截图，而游戏中又有不少解谜地点需要配合图片来说明，于是只有拿相机对着GBA的屏幕拍。GBA的屏幕本来就差劲，加上自己刚买相机、技术很烂，所以效果嘛……现在翻出那些照片看简直没一个不虚的，但当时想着——总好过没有照片吧。

小编寄语

苍穹



◎继续服用中药调理脾胃，纠缠了我大半年的胃痛在老医生的针灸下明显缓解，实在是让人佩服中华医学的博大精深。不过为啥现在走在路上总觉得有一道灵光从自己天灵盖喷出来呢？

◎8月阅读：《毁灭与新生》。赤军先生的书我一向是很喜欢的，读完后对明治维新时期的局势有了更系统的了解，反观之前买的几本新选组相关书籍，也有了全新的认知。下一阶段准备看回个人最喜欢的三国。

◎“年与时驰，意与日去，遂成枯落，多不接世，悲守穷庐，将复何及！”——前一段工作状态有点问题，借诸葛亮的《诫子书》以自省。



胧月



★蒙母亲挂念，用她那很慢的打字速度与我发短信聊天，自怨体重已达130，我遂安慰道：“这有啥，我都140了。”母亲表示不信。前几日记起此事，一过秤欣然发现竟只有130出头，大喜之下更是每日注重饮食，晚上少餐早眠并杜绝夜宵，盖因自觉有救。所以说越是穷的人越喜欢请客不是没道理，而当自己不是破罐子的时候，也就不想破摔了。

★近来家里的天威网络有点抽，虽无碍下载，但观看视频网站便卡得要命。只得翻出老硬盘，将之前据下一半的《君届》看完，认为这种整篇没有一个反派角色的校园故事真是不错。日本声优给动画配音的酬劳不按台词数量计算，那能登在此片里大段大段的独白岂不是亏了么？

乌冬



◆猎人生涯在高清版《MHP3》发售后得以继续，高画质下果然不同凡响，许多原来看不清的细节都一目了然，当然这只是相对PSP版来说的。不知道几时才能在PS3上玩到真正次世代水准画面的《MH》，难道真要等到《MH4》？不过以Capcom一贯的作风，《MH4》出不出在PS3还真说不准。

◆那边《第2次机战OG》不知道要延期到几时，想不到这边《机动战士高达 EXTREME VS.》就宣布要登陆PS3了，于是期待的游戏又多了一个，看来玩完《MHP3》高清版后PS3也不用闲着了。



白菜



□最近被人说火气大。想想确实是这样，经常为件小事声音高八度。也许是天气太热的缘故？乌冬锅锅叫我去喝凉茶，有用吗？

□预定购入《无尽传说》。虽然评价很高，但看游戏视屏总觉得有哪里感觉不太对……希望是我多心。

□网游相关：被人蛊惑加爆了一把武器，这已经是第三把10上11棉花了。无奈之下变卖全部资产再将一把备用武器加到了10，立刻淡定上锁。群里所有的蛊惑话语全当没看见。

LIKY



◆买了一个移动电源，感觉还是蛮好用的，现在的掌机、智能手机等数码设备越来越多，电池续航始终是一个瓶颈，移动电源也算是一个折中的解决办法。前些天还跟人聊起关于电池的话题，现在不是已经有无线充电的方式了吗？如果哪天能进化到有手机信号的地方就是在无线充电，那就不用担心电池问题了。

◆我家麦兜现在成了“关门大王”，只要有门的地方他就要去关和开，我们出门和进门都要由他去完成开门和关门的操作，别人不能插手，如果我们随手关了，那一定要重新打开由他来关上，否则哭闹不依，最搞笑的是，有时候会严重到无论谁一开房门，他就会停下任何事情冲过来帮你立刻关上，让我想起了《少林足球》中六师弟吃鸡蛋的情节。



马修



◆澄香MM上辑排完本人那篇阴气很重的专题企划后就病了，这里代她跟各位请假……

◆尽管PS3版《356》刚封盘没多久，但PSP上画面缩水很大的《356SP》仍然玩得挺投入，说起来6代一起接一起的事件还是很不错的。

◆《超级口袋妖怪大乱斗》比想象中要好玩得多，现在正在攻关+收集中。而9月1日老任提供的补偿游戏下载中，本人玩得时间最长的是初代《超级马里奥兄弟》，继续挑战5分钟通关（虽然从来都没少于10分钟过）。

◆蟑螂们如今猖狂到了大摇大摆出现在我的办公桌和厨房灶台上的地步，可当我去抄家伙时它们便迅速躲起来。某天临时找不到家伙索性用手拍死一只，以后便没了心理障碍，见到蟑螂直接用手拍死或摁死，干脆利落——大不了过后洗手。手拍蟑螂的效果奇好，现在厨房已经看不到蟑螂了，比蟑螂药管用得多。



半夏

★这么多年一直不忍心把《FFⅦCC》通关，这次为了写“现声研”专栏终于在一个夜深人静的夜晚把结尾看了，其后果就是第二天眼睛肿了，而专栏一个字儿没写（orz）。为了写“V家通信”专栏看了N多V家最近要出的粘土、手办等等，其后果就是钱包空了……



★生日快乐Miku酱，你以及整个V家带给我的快乐与感动说不完，过去的一年谢谢啦（^^）。

★即将奔赴TGS的战士们，整个“掌机王”的荣耀与梦想靠你们实现，这些商品清单收好，买回来妥妥的，买不回来的话……



咕噜（美编）

◆毕业了，工作了，才发现学校的食堂、垃圾街是多么令人怀念。还记得在学校的时候，满满一碗牛肉面只要5元，工作后，单位楼下的小葱拌面至少要8元；还记得学校后面的垃圾街，各色小吃应有尽有，如今单位附近最多的就是沙县小吃。对于吃，永远都是大学时光中难以割舍的美好情节。

◆当你离开学校，开始忙碌的工作或者在异地打拼的时候，是否也会跟我一样，怀念那曾经的时光，怀念那条垃圾街？因为那里，不但有我们年轻无忧的岁月，或许还有那份纯真的爱情。



阿鲁

■许久没有关注漫画的本人最近把《美食的俘虏》给补了，一口气从第一集看到连载的最新一集的感觉实在是太棒了！不过现在又只剩下漫长的等待了……接下来我要不要去把白菜老师推荐的《火凤燎原》给看了呢？

■AKB单曲出得也越来越快了，《飞翔入手》我都还没拿到手，下一张单曲的名字都已经公布了，从4月到现在几乎每个月都在败AKB相关产品，突然发觉我快破产了……





sienna（美编）

◆亲爱的爸爸妈妈，我知道你们和妹妹都是为了我好，也知道你们很爱我，可是我有我自己的想法，自己的打算，所以我决定跟着我的心走，也请你们不要为我操心，不管我在哪里，只要心里想着你们的爱，我就会好好的。我爱你们，很爱很爱……

◆住了一年多的房子现在终于想换了，因为我的东东越来越多现在已经没有地方放了，现在的房间走路都要S型路线，天啊，房间你还可以再小点吗？换房换房那是必须的。





Juxi（美编）

◆收到一条有意思的群信息：今年有四个非同寻常的日期：1/1/11，1/11/11，11/1/11，11/11/11。这还不算完，用你的出生年份的最后两个数字加上你今年的年龄，最后的结果将是：111！所有人都一样！今年是个财年，十月份有五个星期六，五个星期天，五个星期一！这样的年份每823年才有一次。这些特殊的年份叫做钱袋年！

◆地球是运动的，一个人不会永远处在倒霉的位置。

◆如果你相信命，那么一切的偶然都是注定；如果你不相信命，那么一切的注定都是偶然。





酷洛洛

◎在写小编寄语的时候，刚好在计划去日本该买点什么回来，想了半天还是什么都想不到，于是决定干脆不想，到时候看见什么想买就把卡递过去吧，反正到处都是“欢迎使用银联”。

◎过去对电脑价值观从来是高配置、高配置、还是高配置，一台能运行PS2模拟器的笔记本就是本人的终极理想。时过境迁，工作好几年之后，自己的要求变成了类似某些日用品的“更轻、更薄、更耐用”。如果可以发条短信给几年前的自己，我会写上：“再过几年之后，你就会变成你现在觉得很傻叉的那些商务本消费者。”



栏目主持：阿鲁

阿鲁

上次讨论过暑假的话题，不过我们现在想再体验暑假是没有机会了，不过这里大部分同事应该都休过年假，说说你们现在休年假基本都干些什么吧。

乌冬

宅在家。

白菜

无穷无尽地三国杀。

苍穹

没休过年假的新人飘走。

半夏

没休过年假的新人一起飘走。

阿鲁

苍穹还没修过年假么？

苍穹

没。

马修

每次年假回家，都想好好帮父母做做家务做做饭，但每次回家就开始享受父母的照顾和叮咛唠叨了……

苍穹

前两天难得双休，结果头疼得不行，今天一上班就神清气爽了，我就是加班的命。

马修

苍穹到了该有妹子的时候了……

苍穹

这话题跨度好大。

阿鲁

原来是这样啊……马上要出个《梦幻骑士》，苍穹你要不要拿去爽一爽？80个小时起哦亲！

胧月

鲁叔要做《梦幻骑士》啊，我觉得可行。

阿鲁

呃，其实我更喜欢监督大家工作。

胧月

就冲这句话，苍穹大大一定要闲着。

苍穹

“神机3”+《战场的女武神》在手，别无所求。

马修

你们回家有谁带家用机回去过？

白菜

我是从家里带过来的……

阿鲁

都回家了哪还有空玩游戏啊？每天的行程都是满的。

乌冬

以前带过一次Wii，重死了，现在只带PSP。

白菜

Wii就把你重死了？我大学背的可是厚机……

胧月

你要考虑乌冬的身板。

乌冬

Wii主机不大，但还有其他乱七八糟的东西一堆，加起来就重了，果然还是掌机好。

白菜

乌冬打了个植入式广告。

马修

我买薄PS2那年，是打算带回家。但发现PS2虽然很小，但手柄和电源一点不小，于是果断放弃，以后只带掌机。

胧月

每次都想带，但是都装不下。

阿鲁

从回家第一天开始几乎都在外面跑。

半夏

默默围观。

阿鲁

从初中到大学的朋友挨个聚会。玩网游的朋友 玩万智牌的朋友也要聚会。

马修

鲁叔的幸福生活。

白菜

鲁叔太有人气了，从初中到大学的朋友都放下手里的工作专程来调戏他。

酷洛洛

大学暑假把台式机+CRT显示器搬来搬去的无压力。

胧月

DC和PS2我都背过，从学校到家，中途要转三次车，共计3小时，频繁的时候一星期一次。

酷洛洛

抬CRT就像星矢背圣衣一样，爬到5楼，想起都是噩梦。

马修

锻炼身体么……

阿鲁

我每次都是大包背回去，然后又大包背回来……背回来的大包里大部分都是食物 然后嘛……你们这些吃货懂的。

半夏

下次我要从家里背酱油和醋……这边的酱油味道太奇怪了。

阿鲁

要是做饭的话，我可以提供自家做的油辣子，绝对刺激。

马修

然后别人都泪流满面了……

白菜

哇，油辣子！

阿鲁

又香又辣巴适得很！

半夏

谢谢啊鲁叔。

阿鲁

做我们这一行的，肯定接触游戏的时间是最多的，但也总有一些其他的感兴趣的事情，说说你们除了游戏以外的其他嗜好或者感兴趣的东西吧。

苍穹

看书。

胧月

阉白菜。

马修

楼上是故意的……

半夏

师父你怕了吗？

苍穹

我妈最近在做韩式的辣白菜。

胧月

求分享。

苍穹

还没阉好。

半夏

我喜欢涮火锅涮白菜，可惜你们这群人都不爱吃。

白菜

为什么我要在毫无关系的话题下中枪啊……

马修

涮火锅不需要专门点涮白菜的，火腿啊蛋饺啊，下面都有白菜垫底的，可以顺手把白菜给涮了……

胧月

你们这群人性。

白菜

我们来聊聊看书的话题吧，可以增长学识。

乌冬

白菜老师感到压力了。

阿鲁

除了玩游戏，我最大的爱好就是看各种综艺和娱乐节目了。记得才来编辑部时，每天下班回家都要看康熙来了，搞得那段时间我对台湾娱乐圈都略知一二了。

马修

幸运五十二啦、超女选秀啦、快乐大本营啦、非诚勿扰啦……我相信这些都是鲁叔不看的。

阿鲁

后来就跳进AKB的坑无法自拔了……

马修

鲁叔在痛诉掉进AKB坑的血泪史。

苍穹

我表示我刚到编辑部的时候鲁叔还是看台湾综艺的，这不到一年的时间，就向日本发展了。

白菜

我刚到编辑部的时候，鲁叔还很喜欢郭德纲。

胧月

中间的郭德纲相声算是鲁叔从台湾综艺到AKB的过渡不？

半夏

看动画、看综艺、看日剧、看美剧、看英剧……我的业余生活。

苍穹

妹纸业余生活何等充实……我就一项看书都看不过来。

马修

我现在的读书生活已经完全堕落到去网上看灵异小说了。

酷洛洛

小说在大学的时候看得最多，在床上拿着手机从早上8点看到晚上11点……

阿鲁

你都不用上学的么？

酷洛洛

休息天在宿舍啦！

乌冬

大学好在买了PS2，否则会疯掉。

苍穹

同乌冬哥，PS2陪我奋战了4年，光荣退役了。

阿鲁

我很庆幸大学没有把PS2带到寝室去，否则我的PS2肯定不可能活着走出大学校门的。

酷洛洛

大学是温泉胜地，不过当时生活费比较紧，去不成。

马修

才发现我的童年里没有《圣斗士》、《龙珠》什么的漫画。

半夏

又一个童年不完整的小孩诞生了。

白菜

那个时候我看了很多《诛仙》。

酷洛洛

《诛仙》我反而放在一边，看《小兵传奇》去了。

苍穹

山冈庄八的《德川家康》我才看了一半，还有好几本呢，放年假回去填好了。

阿鲁

我觉得《诛仙》写得太飘了，没有实感。

白菜

修真要啥实感？

胧月

鲁叔的结石其实就是内丹吧，超实感。我打算先看完《三体》再看《源氏物语》。

苍穹

当年以为《源氏物语》说的是源平合战呢，结果发现错了。

白菜

把《美少女梦工厂》当成战棋游戏打么？虽然都是SLG……

苍穹

当年的分类里一大堆都是SLG。

马修

现在也是……《美少女梦工厂》和《大战略》是一类游戏。

阿鲁

我很长一段时间都认为SLG就是走格子游戏。

马修

猫腻人生不也是SLG么？

马修

模拟人生，擦……

阿鲁

猫腻……

白菜

猫腻经营类游戏，很带感。

阿鲁

《心跳回忆》也是SLG。

白菜

猫腻恋爱游戏。

胧月

广义SLG范围太大了。

半夏

猫腻器……

十分钟之后……

阿鲁

妹纸，又冷场了……

想秀你就来 交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

刘潇　昵称：阿慌



性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》
地址：陕西省太原市尖草坪区新城小区八号楼一单元401
邮编：030008　QQ：982005667
Email：982005667@qq.com
想说的话：《掌机王SP》好呀！

李悦　昵称：风之柠檬草

性别：女　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《侍道》、《符文工房》
地址：广东省广州市天河区体育西路育蕾小区二街1号806房
邮编：510620
Email：funnysendy96@126.com
想说的话：第一次寄回函，弱弱地问一句，还有人玩《牧场物语》么？

王海东　昵称：石头

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MGS》
地址：辽宁省盘锦市兴隆台辽河油田第一高级中学高三（12）班
邮编：124010　QQ：925934290
Email：925934290@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

张奚语　昵称：Seravee

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《高达》、《火纹》、《无双》
地址：辽宁省大连市旅顺口区赵家沟18号1-1
邮编：116041　QQ：1123631310
Email：1123631310@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

容川　昵称：似水而归

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《传说》、《洛克人》
地址：广西省桂林市七星区环城北二路58号36栋1单元703室
邮编：541001　QQ：903736069
Email：903736069@qq.com
想说的话：我从不和厂商拼速度。

杨泓辉　昵称：辉

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《战国BASARA》
地址：福建省松溪市松茗工业小区交通运输服务公司602号
邮编：353500　QQ：547172639
Email：547172639@qq.com
想说的话：有共同爱好的人们，加我吧！

只言片语　163辑的纸模太难做，膜拜半夏……（南宁 冷眼旁观）

朱登辉 昵称：腿哥

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》、《啪嗒嘭》
地址：河南省郑州市中原区工人路11号1单元1号
邮编：450000
想说的话：我想穿越到二次元找萌妹……

林少忠 昵称：Melmen

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：很多
地址：广东省汕头市金平区杏花街19号4座502
邮编：515021　　QQ：223878466
Email：223878466@qq.com
想说的话：iPad上游戏素质也粉高喔！

赵波 昵称：潇湘客

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：PSP、3DS、NDS、iDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《战神》、《忍龙》
地址：江苏省常州市武进区中凉二村15幢丙单元101
邮编：213100　　QQ：1322480732
Email：zb149304@sina.com
想说的话：本人愿与天下所有电玩爱好者为友，互相交流心得与经验！

凌逆 昵称：逆鳞

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想 零式》
地址：广西省玉林市博白县六十米大道农贸市场五一1号楼
邮编：537600　　QQ：736403580
Email：736403580@qq.com
想说的话：我想要个动力堡垒。

彭候阔 昵称：云的世界

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《机战》
地址：湖北省武汉市江岸区解放公园路59-1-403
邮编：430010　　QQ：309270306
Email：pp309270306@163.com
想说的话：天色苍苍，其正色邪？于是废先王之道，成一家之言。

周健南

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：NDSL、GBA
喜欢的游戏：《火纹》、《恶魔城》
地址：江苏省南宁市江宁区禄口街道来凤新村227号
邮编：211113　　QQ：1570576949
Email：1570576949@qq.com
想说的话：虽然很喜欢《掌机王SP》，但买上一本却很困难啊。

李超

性别：男　　年龄：26
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》
地址：浙江省舟山市普陀区勾山街道水岸丽都21幢701室
邮编：316100　　QQ：171025169
想说的话：我是高达饭！

刘梁 昵称：liuinter

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《机战》、《实况足球》
地址：河北省石家庄市长安区裕华东路63号河北人民广播电台办公室秘书科
邮编：050012　　QQ：316460237
Email：liuinter@163.com
想说的话：《掌机王SP》的明天更好！

祝玉成 昵称：宇智波银

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《黄金太阳》、《太鼓》
地址：江苏省扬州市广陵区引市街94号
邮编：225001　　QQ：528378839
Email：528378839@qq.com
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！

付程东 昵称：光心·vv

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA、GB
喜欢的游戏：《符文工房》、《牧场》、《口袋》
地址：湖北省武汉市武昌区石牌岭86-3门4楼7号
邮编：430070　　QQ：840181978
Email：840181978@qq.com
想说的话：大喊一声：我要交女友！

掌机王自由谈

世界毁灭或濒临毁灭——这是个在艺术作品已经被无数次使用的背景题材，而在这个背景下，《恶魔幸存者2》则更表现出了一众人物的真实内心，本辑"掌机王自由谈"，就请大家来欣赏《恶魔幸存者2》的细节关键词的解析。游戏中有什么感想感慨，也别忘了投稿到"自由谈"来与大家分享这份快乐或感动。

栏目主持：马修

人性光辉的闪耀瞬间

——《恶魔幸存者2》细节关键词简析

文 古梓

很多人都活在自己的面具之下，用各种虚伪的外表来掩饰真实的内心。只有在某个特定环境下，这些面具才会被彻底打破，人才能暴露出真实的内心。《恶魔幸存者2》所表现的或许正是这一主题——在世界濒临毁灭的时候，不同行业不同思想不同境遇的人到底会怎么去面对。所以，统治世界的全能神和渺小人类的交涉对笔者来说已经不再重要，笔者更愿意去关心一众脆弱生灵的内心，关注那里面是否还存在着本来就该有的人性光辉。很难得地，游戏中铺排出了一段段令笔者为之动容的细节故事，下面就让笔者以关键词的方式稍微解读一番吧。

逃避



逃避或许并不是一个很好的词汇，人不应该逃避，应该直面自己的责任，应该有担当，但有些时候，笔者却觉得自己根本就没有资格和权力去否定逃避。正如新田维绪这位女生一般，她一直都在逃避，却让人没有办法不去同情她。维绪是个乖巧的女孩，在学校里成绩优秀，人也长得漂亮，并且待人真诚，毫无架子。如此可爱的女生，任谁都不愿意去伤害她，可无情的命运却逼着她去面临一次又一次足以令其崩溃的选择。一直以来维绪只会片面地去迎合别人，从来不敢去顶撞他人，因为她很怕被人讨厌，所以每一次即使明知道盲目地顺从是不行的，却又怕自己说出些什么反而会引起反效果，于是她习惯了逃避。可当她亲眼目睹母亲死去、并得知父母都是在找寻她的过程中遇难时，内心顿时充满负罪感。她认定是自己害死了父母，可悲痛的心情无法宣泄出来，只得蜷缩在角落中颤抖着，想靠这种方式来逃避自我谴责。

后来，维绪听到自己必须作为恶魔附身的对象，冒着随时都会死去的危险解开龙脉之力对付七星，她又一次本能地选择了逃避——其实道理她都明白，必须得有人这么做才行，但内心里却发出一次次诘问：为什么被选中的人是我？事实上，哪怕是她拒绝冒险也是可以原谅的，任谁都没有勇气坦然接受死亡，更别提这样一位女生。难能可贵的是，她最后还是鼓足了勇气，决定接受命运。"不是你来当真好。"对主角说的这一句话仿佛是一种庆幸，但在笔者看来更像是勉强安慰自己的借口，她想靠这脆弱的借口来逼迫自己不再逃避下去。或许是因为同病相怜，当她看到一个失去了所有亲人的小孩正在自暴自弃的时候，一直都不敢直接说出自己观点的她突然有了勇气叫住了他："其实我的家人也在这场灾难中死去，当时觉得我还是死了算了，毕竟大家都死了，只有自己在这里苟延残喘。可是，无数朋友的鼓励让我觉得能活下去实在是太好了，因为可以帮助那些曾经帮助过你的人。活着绝对不是没有意义的，所以请一定活下去！"那一刻，她终于明白了坚持自我的重要，哪怕会招人讨厌，如

果能帮到他人也是值得的。

那一天，她能够很肯定地对自己的内心，也对死去的父母说一句："我没问题的，我会连同你们的份一起活下去。"

正义



时至今日，正义在一些人眼中已经是一个老套可笑的词汇了，但栗木罗纳尔多却并不这么想，他所做的一切事情都是为了正义，甚至于伸张正义已经成为他存活在世上的惟一目的。栗木以前是一名刑警，身边有一位很敬重的前辈，后来前辈发现了秘密组织吉普斯的内幕，刚想深入调查的时候却突然神秘失踪。栗木很清楚这绝对是吉普斯首领峰津院大和为了自己的目的而杀人灭口，所以当灾难发生，吉普斯霸占大量资源却不分给平民的时候，他领导普通人和吉普斯战斗，抢夺食物、药品和生活资源。经历了不知道多少次战斗，他对吉普斯的恨意越发强烈，以至于当看到吉普斯的人被恶魔围攻的时候，曾经有一瞬间觉得是他们活该，内心甚至都开始窃喜起来。然而主角的话却点醒了他："难道你的信念不是为了正义而战吗，到底你心中的正义是什么？"栗木这才恍然大悟，自己所坚信的正义就是保护弱者，尽管吉普斯是自己的敌对阵营，可此时的他们也是需要救助的弱者。

没有人知道他内心的矛盾和痛苦，小时候希望能当刑警，因为觉得刑警能贯彻自己正义信念，为了他人而战，所以他和那些只是被迫要帮助他人、在关键时刻临阵逃脱的警察不同，他从一开始就是为了要帮助他人才当的刑警。然而，当他真正成为刑警的时候，却屡屡感觉力不从心。这个充斥着权力腐败、高压政策等诸多丑陋现象的世界让他越发觉得为了正义、为了他人而战竟是如此的困难。而现在，当世界已经快要被毁灭的时候，他终于能够坚持自己心中的正义，不顾一切地保护弱者，为的是创造一个众生平等的世界。

梦想

梦想是几乎所有人心中都拥有过的字眼，或许曾经的你为了追逐梦想而不懈努力过，或许为了那看似遥远的梦想付出过很多到头来却什么也没有得到，但只要你心中有梦想，你的人生就绝对不会止步不前，如追梦的女孩伴亚衣梨那样。这个很容易冲动生气的女孩，在灾难面前并不屈服，在强敌面前从来不退却，可看似强悍的她总会时不时看着一座会场发呆，甚至一生气起来就说要毁了那里。原来那曾是她参加钢琴比赛获奖的地方，可惜小时候成为一位钢琴家的梦想不得不中途放弃，因为音乐的世界里面需要各种各样的花费，而这些昂贵的开销根本就不是一个普通家庭所能负担得起的。渐渐地，心中的不甘和现实梦想间的巨大差距让她对这座会场充满着扭曲的情感，其实她并不是真的想要毁了会场，只是心中一直没法放下儿时的梦想。于是，面对大批恶魔来袭眼看会场就快要保不住的时候，她居然打算独自留下来保护会场，哪怕是死也无所谓。

其实她的内心是很喜欢这里的，毕竟这里是她梦想起步的地方，也曾经肯定了她为了梦想的付出。这时，同样有着少年梦想、并有资格成为游泳健将的迫真琴给了她一记响亮的耳光：不要因被眼前的事物所束缚而胡乱牺牲，就算现在所走的道路已经被封闭在绝望中，也一定有别的路可以走的。笔者这才知道，当年真琴因为一场车祸断送了自己的体育生涯，为此她曾经也绝望过，可给予她第二次人生的便是吉普斯这个组织，是峰津院大和让她有了再次活下去的勇气，并找到了新的梦想——为了正义。如梦初醒的亚衣梨开始努力找寻自己的新梦想，虽然过程中碰壁无数，但她相信只要自己肯努力，就一定能找到那个属于自己的新的梦想。所以即使是在追梦过程中遇到挫折，我们也不要觉得是世界不给自己机会，不要认为世道对自己有多么的不公平，我们应该相信只要肯干，肯认真用心去思考，就一定会有成功的那一天。

怜悯

鸟居纯吾是个不善言辞、遇事只会动手的年轻人，可这么一个看起来五大三粗的男子却收养了一只受伤的小猫。当初只是出于一种对弱小生命的怜悯，日子久了却发现自己已经离不开这只叫球球的小猫、甚至为了保护它而奋不顾身地和恶魔战斗。虽然他很喜欢小猫，小猫也很粘着他，可当他每每展现出幸福微笑的时候，脸上表情总会马上就被苦恼所取代。他很清楚自己所干的事情，如果再让小猫跟着自己只会使它身陷危险之中。所以，经过不知道多少次的犹豫不决后，他终于决定送走小猫。

其实外人并不知道他对小猫的真实情感，与其说是他救了小猫，不如说是小猫救了他。是小猫让身处这个充满各种丑陋事物的世界中的鸟居纯吾仍能高兴起来，是小猫让他坚信就算是如此不堪的世道也绝对是有美好的东西存在着。所以有时候他还得谢谢这一场大灾难的始作俑者——万能的管理者，POLARIS（北极星），如果不是他创造了这样的世界，或许他就遇不到小猫；如果没有遇到小猫，他也许就无法体会到这种令人无比愉悦的快乐。他很清楚，不能因为自己的自私而让小猫有危险，哪怕自己不快乐至少也要让小猫能活下去。于

是，才有了在笔者看来处理得颇为煽情的公园离别这一幕。当时，纯吾背对着小猫，虽然心中仍有不舍，但最终理性战胜了感情，他还是选择趁球球没有注意到的时候忍痛离开。当球球发现过来，到处找不到主人，只得在周围跑来跑去并发出喵喵的叫声，看着不免让笔者内心泛起一阵阵的酸楚。离开并不是彻底的放弃，一有机会，纯吾会偷偷地回到公园，躲在草丛中看着球球，对于他而言，只要能看到球球活得好好的就已经足够了。

爱情



爱情是许多文艺作品永恒的主题，古往今来不知道多少文人墨客歌颂过爱情的美好和伟大，可秋江让和其女友的这段爱情却充满着许多无可奈何和苦涩。大哥哥秋江让是一个行事大大咧咧的马虎人，虽然在主角这些人中数他年龄最大，可这个家伙完全没有一点兄长的样子。就是这么一个很随便的懒人，内心却很是纠结，表面装出来的慵懒正是对自己的一种保护。在老家他有一个深爱着的女友因为重病常年住院，多年下来他发现自己快要承受不了这份负担，却又不知道该怎么去面对她。于是他选择了默默离开，甚至好几年都漂泊在外，就是不愿意回去。直到后来，他终于明白了自己的内心真实情感：他爱着她，想要给她幸福，所以他决定要和她结婚，决定要保护自己的家乡，完全不顾什么主义，也不理会世界最后到底会变成什么样子。可是，当他鼓足勇气的时候，却接到了女友死亡的噩耗。

为什么会是这样？面对内心的质疑，女友已经不可能再给他任何答案。后来他才知道她的病情比自己所知道的要重得多，可她担心让，所以什么都没说，也求医生要替她保密。“居然要让一个病人来顾虑自己的感受，我到底算个什么东西！”此时此刻，他第一次流露出沉痛的神情，第一次没有办法再强颜欢笑，也是第一次感到深深的后悔。遗憾的是一切都太迟了，一直到最后，喜欢迟到的他还是迟到了。他们之间的情感在游戏中并没有被过分地渲染美化，也没有加入太多夸大成分，一切都来得那么的平淡，那么润物细无声。以前，让的外套和裤子时常会被弄破，而破了的衣物总会被女友缝补得很好；可现在，再次破了的裤子已经找不到任何人来缝补，徒留下一道深深的无法合拢的伤痕。

亲情

血浓于水，指的是无法割舍的亲情。那么，是不是没有血缘关系便不存在这种割舍不了的情感吗？美女医生柳谷乙女年纪轻轻就有一个名为小春的四岁女儿，不过并不是其亲生的。当初乙女叔的婶在事故中双双死亡，她才收养了他们的女儿小春。乙女平时总是笑嘻嘻的，总能带给他人欢快，可谁又知道伴随着灾难的不断扩大，她内心其实是越发挣扎在恐惧边缘。她怕死，因为如果自己死了，小春就又会变成一个人，那样对这个小女孩而言实在是太残忍了。作为医生的她不得不战斗在后方，忙着救助不断送来的伤员，因此每天都会回去得很晚，每一次的晚归都让小春很是担心。谁又能明白，小春对她表现出的担心并没有让她感到丝毫的放松，反倒让这位经常将笑容挂在脸上的医生开始苦恼起来：也许自己真的没有资格当母亲。

其实乙女也不曾想到，小春只是担心她是否受到伤害，小小年纪的她就已经懂得守着空房子独自忍受担心寂寞。不过小春的年纪实在是太小了，有一天她终于忍不住来到了办公地点对表现得很冷漠的乙女大声问道：“妈妈总是说每天很忙很忙，难道我变成怎样都无所谓了吗？”经历了这一次，面对内心频频涌出的不安，乙女越发开始怀疑起来，自己果然不适合当她的母亲，还是应该让合适的人来抚养她，这样对小春而言才是幸福的。可就在那一天，小春不见了，乙女发疯似地到处找却怎么也找不着，正心急如焚，偏偏这时候从外边送来急需救治的伤者，一时间她陷入了两难——作为医生绝对不能放任伤患不管，可自己的女儿此刻正不知到哪里去了，说不定随时都会遇上危险，对此她更是无法置之不理。无奈之下，惟有拜托主角帮忙找寻女儿的下落。

出乎所有人意料，小春跑出去竟是为了给乙女买经常喝的果汁，因为她知道妈妈最近很忙，所以想让母亲精神好点。当主角说乙女会担心她的时候，小春不以为然。懂事的她早就知道自己并非是妈妈亲生的：“妈妈平时工作很忙，我这样的人还是不在的好，因为如果没有我，妈妈应该能活得更好些吧。”这一席话简直令人无法相信是从一个4岁女孩的口中说出来。当乙女好不容易来到小春的面前时，面对有点害怕步步后退的小春，她并没有表现出一丁点的生气，反倒松了一口气般，又马上激动地一把将其抱住。这一刻，乙女终于明白了自己的内心，如果没有了小春，她真不知道自己该怎么办，是小春让她相信这个世界的美好，也是亲情的联系让她，即使面对怎样的困境仍能坚持着要活下去。

游戏中发人深省的细节还有很多，到底是人类造就了这样的世界，还是世界造就了这样的人类？这或许是一个永远都无法得到正确解答的问题。但当面临困境的时候，只要还有那么一些仍坚持着人性光辉一面的人，我们就该庆幸，庆幸人性本来的美好。

玩家点评

PSP 我的妹妹哪有这么可爱 携带版

厂商：NBGI　类型：AVG

评论人：zf58741　评分：7

相信大家都看过去年10月那个名为《我的妹妹哪有这么可爱》这部动画，因为动画人气高，所以推出游戏版也是理所当然。应该是为了照顾没有接触过原作的玩家、也顺便简介游戏系统吧，游戏在开头部分对世界观有一定简介，这种体贴的设定值得肯定。另外游戏中两个系统分别为TWOSHORT和ORE，听起来好像很神奇，其实本质上与普通AVG的选择肢没有什么区别，当然，游戏在进行TWOSHORT的时候，角色略显动态，使得人物表情生动许多，这确实是本作的一个亮点。作为AVG，本作总计6条路线，加上CG、音乐鉴赏等要素，要素方面也说得过去。而游戏提供流程图则大大方便了追求完美的玩家。介绍小游戏充满NETA，如果你熟悉各种ACG术语一定会感到很欢乐。本作缺点肯定也是有的，比如笔者认为决定路线的分支不明确，明明是攻略桐乃线，却莫名其妙地去了基友线（禁断的基友线）。值得一提的是，本作已经推出汉化版，而且汉化素质很高，向所有对《俺妹》有爱的玩家推荐。



NDS 全假面骑士 骑士世纪

厂商：NBGI　类型：ACT

评论人：古梓　评分：7

本作集合了从昭和系到平成系所有假面骑士主角，还加入了最新的假面骑士FOURZE作为隐藏角色，可谓诚意十足。游戏方式以双人搭档战斗过关为主，其中一些强制横版卷轴关卡也挺有意思。游戏的打击感还算不错，每个假面骑士都有自己专属的特技，各自招式和必杀技也都得到了很生动的还原，尤其是各种原作中出现的音效和必杀技台词均表现力十足。不仅如此，某些特定的假面骑士组合（多以有剧情联系的为主）还能发动威力超强的合体必杀技，动画表现得热血无比。游戏还设定了多种难度供玩家挑战，而且每个关卡都有特定的任务，除了获得奖励去买各种道具外，自然也一定程度上给游戏增加了些挑战性。

尽管难度设定很多种，但整体难度依旧不高，无论是敌方还是我方搭档的AI，普遍都比较低，加之总体流程过短，还没过足瘾就已经通关了。而且，说是全假面骑士，可除了一众原著的主角，其余个性鲜明的骑士几乎都没登场的份，就连众多强大的BOSS级角色也没露脸几个，不得不说是一大遗憾。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

大热秘技

中秋佳节大家有没有吃月饼呢？反正我是不太喜欢吃月饼的那一类人，总觉得太甜太腻的东西有点无法接受。嗯？你说咸圆饼？嗯……来看看本辑秘技都有哪些吧。

PSP 日版 真・三国无双6 特别版

真・三国无双6 Special

●马弓术战法

原PS3版就存在的秘籍，在高难度下尤其可以体现出价值，特别是修罗难度下的三国无双战。准备条件比较多，首先要购买到支援兽“绝影”，接下来需要制作出冰属性的“弓”，等级自然是越高越好。例如LV3的冰属性弓“雀翼烈迅弓”，完成后选择一名带有“二刀属性”特技的武将（例如司马昭），或者武器上附带该属性的“印”也可以，接着再给武器附加“攻击耐性”的印，最后第二件装备带有“雷”属性或“斩”属性的武器。全部准备完毕后，就可以挑战高难度的战斗了。在乘骑状态下用普通的蓄力攻击（△键）



会在自身周围进行连续攻击，附带的两种属性可以快速将敌人冰冻并附加大量伤害，如果杂兵较多的话换上“斩”属性可以快速清场，在高难度下尤其安全。修罗难度的三国无双战中使用“冰+雷”属性的话，冲到敌方大将面前持续使用蓄力攻击，几秒钟就可以结束战斗。

PSP 日版 梦幻骑士IV 超荷再装填

グロ–ランサ–IV オ–バ–リロ–デッド

●开场自动发动极限能力“剑の舞”

角色	发动条件	发动效果	习得方法
クレヴァニ–ル	活跃点数为10的倍数时	对敌全体攻击	在斗技场的打击ダメ–ジ竞争获得第一名

这条秘技在通常难度战斗中是非常好用的。要求准备魔石“活跃ポイントアップ”1～3个，使魔的“活跃ポイント累积”能力在LV2以上。由于魔石“活跃ポイントアップ”对于使魔能力“活跃ポイント累积”也有加成效果，例如“活跃ポイント累积LV5”与“活跃ポイントアップ×1”组合就能达到活跃点数为10，满足发

动“剑の舞”的条件，开场就能立刻对敌全体造成伤害。“活跃ポイント累积”等级如果较低的话，就调整魔石的装备数量吧。

●极限能力“剑の舞”最大效果化

※本秘技会破坏游戏平衡性

战前装备魔石“苦行者の悟り・改”×2、“天使の秘迹”×1。战斗开始后クレヴァニール使用特技“バーサーク”，其他角色对他使用“星のかけら”2～3个，使活跃点数达到10的倍数。在这个情况下，攻击力提高数倍的“剑の舞”发动后，敌人基本上已经接近全灭，而クレヴァニール会因为反伤的效果死亡，再由“天使の秘迹”的效果苏生。之后取下魔石，上前收拾残兵就行了。（不过对于怪兽敌人则不要太过期待效果，因为它们的体力与防御力比较高。如果敌人是复数的士兵或魔导兵则非常有效。）



●オーバーラン强制发动

其实フレーネ的极限能力“オーバーラン”的发动条件中的“受到伤害”并没有限定为敌方伤害。当フレーネ的HP在一半以下时，首先使用特技“魔法强化”，然后开始咏唱魔法。当魔法到达LV5时，让我方角色使用贯通攻击命中フレーネ，就能强制让“オーバーラン”发动了。如此一

角色	发动条件	发动效果	习得方法
フレーネ	HP在一半以下。在咏唱能够与ウインドエッジ组合为协力魔法的LV2以上魔法时受到伤害则发动	咏唱中的魔法与ウインドエッジ组合而成的协力魔法将会变为全体效果发动。消费MP仅为咏唱中的魔法之值	发现日记后，在休暇时与フレーネ对话



日版

战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒーローズ

●暗号

在模式选择画面下的“各种设定”中，选择“暗号”，输入特定暗号就能在游戏中开放各种要素。在第164辑中放出了部分暗号，现在公布新的暗号。

“りゅうののぼりみち”

《战国BASARA ×》的场景全部开放。

“うつくしくもめでたい”

《战国BASARA 英雄外传》的场景全部开放。

“へんなきもの”

全角色第三套服装开放。

“いきるあかし”

《战国BASARA 群雄之战》的场景全部开放。

“ながいつきあい”

《战国BASARA3》的场景全部开放。



闪乱神乐 少女们的真影

9.22 ◆MMV◆ACT◆5980

B 期待度

本作是一款以忍者为题材、爆衣为卖点的美少女动作游戏，借助3DS的裸眼3D成像功能带给玩家强烈的视觉冲击。游戏的玩法简单爽快，各个女主角也有着各自独特的魅力，绚丽的必杀技让战斗更加劲爆，由北岛行德撰写的剧本也看点十足。游戏还为玩家们准备了多达180套服装，足以过够眼瘾。

幻域战记 携带版

9.22 ◆日本一Software◆S・RPG◆5040日元

B 期待度

PS2战棋游戏的强化移植版，新增了新角色与剧本。玩家要化身为最强魔王，与各路魔王共拓魔界疆域。游戏的战斗系统沿袭自“《魔界战记》系列”，玩家可在一定的区域内自由移动角色。系统特色是可让鬼魂与道具合体成战斗单位，并召唤出各种支援型建筑，令局势更为多样，复杂的战车DIY也使得收集乐趣倍增。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年9月			
15日	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
22日	零刻 终焉的一秒 携带版	CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
22日	甜点岛的彼得潘 甜蜜永无大陆	お果子な岛のピーターパン ～Sweet Never Land～	QuinRose	AVG	5985日元
22日	幻域战记 携带版	ファントム・キングダム PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
22日	游戏王5D's 双重战力6	游戏王ファイブディーズ タッグフォース6	Konami	TAB	5250日元
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンド インパクト–	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –暗号と密室と怪人と–	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
30日	FIFA世界足球12	FIFA Soccer 12	EA Games	SPG	39.95美元
		2011年10月			
4日	NBA篮球 2K12	NBA 2K12	2K Sports	SPG	19.99美元
6日	AKB1/48 星恋关岛	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
6日	死亡预告 与你在无尽的黑暗	次の牺牲者をオシラセシマス –君とこの果てることない暗暗を–	Boost On	AVG	3969日元
13日	白银的卡露与苍空的女王	白银のカルと苍空の女王	Cyberfront	AVG	6090日元
13日	龙刻	龙刻	Cyberfront	AVG	5040日元
20日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO –ナルト– 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	5230日元
20日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく頃にPortable 1	Alchemist	AVG	3990日元
25日	隐形妖怪 暗影地带	inviZimals: Shadow Zone	SCEE	ACT	9.99美元
27日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	7700日元
27日	七龙战记2020	セブンスドラゴン2020	SEGA	RPG	6279日元
27日	侦探部 废部、绘画与炸弹	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –废部と绘画と爆弾と–	Boost On	AVG	3654日元
27日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	5985日元
27日	R–15 携带版	R–15 ぽーたぶる	角川书店	AVG	6090日元
27日	萝球部	ロウきゅーぶ!	角川Games	AVG	6090日元
27日	战律之云	战律のストラタス	Konami	A・AVG	5980日元
27日	小丑国的爱丽丝	ジョーカーの国のアリス	QuinRose	AVG	5985日元
27日	魔力家族 诗之歌	アルカナ・ファミリア –La storia della Arcana Famiglia–	Comfort	AVG	6090日元
27日	给花与少女以祝福 春风的馈赠 携带版	花と乙女に祝福を –春风の赠り物– portable	Boost On	AVG	6090日元
		2011年11月			
2日	三极姬 三国乱世・霸天之令旗	三极姬 三国乱世・霸天の采配	SystemSoft Alpha	SLG	6090日元
3日	世界足球 胜利十一人2012	ワールドサッカー ウイニングイレブン2012	Konami	SPG	4980日元
10日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク –Project DIVA– extend	SEGA	MUG	5229日元
10日	跨过我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCEJ	RPG	4980日元
17日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく頃にPortable 2	Alchemist	AVG	3990日元
17日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリーク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
17日	鹅妈妈的童谣之馆 蓝色标签	マザーグースの秘密の馆 BLUE LABEL	QuinRose	AVG	5985日元
23日	曾几何时的天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ –ポータブル–	角川Games	AVG	6090日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
23日	白与黑 携带版	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	NBGI	TAB	6800日元
24日	侦探部 失踪、反击与大团圆	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –失踪と反击と大团圆–	Boost On	AVG	3654日元
24日	科学超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
		2011年内			
未定	边境之门	フロンティアゲート	Konami	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

最新发售游戏影像直击

新作特搜队



侦探部 侦探、幽灵与怪盗

黑岩射手 游戏版

真・三国无双6 特别版

梦幻骑士IV 超荷再装填

喧闹游园

真人版《马里奥》/真人版《合金弹头》



游戏展望台







弗罗比舍说

苍翼默示录 连续变换 扩张版

斑点魔怪的入侵

极限脱出 善人死亡

真・恐怖惊魂夜 第11个来访者

新・深爱

迷宫的彼端

节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

海贼王 巨人之战2 新世界

食梦者 漫画家之道

七龙战记2020

边境之门

薄樱鬼 幕末无双录

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在喧闹游园的真人版《合金弹头》的影像中，男主角获得的第一把特殊武器是什么弹？

A：H弹　　B：S弹　　C：R弹





3名

PEGA 精美游戏周边

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年9月30日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第168辑上公布，敬请关注。

大奖

北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄 2名

北通动力堡垒（普通版） 2名

北通MVP特洛伊（无线震动版） 2名

幸运奖

北通动力堡垒（迷你版） 1名

北通“魔方炫音”耳机 1名

北通PSP“中国风”胶套 1名

北通PSP“中国风”水晶盒 1名

北通原生铜高速数据线 1名

北通原生铜HDMI高清线 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第164辑中奖名单



中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名 手柄、外接电源

城市	姓名
唐山市	董博宇
东莞市	赖静怡
北京市	乐喜
海口市	刘锐满
上海市	沈思明
贵阳市	薛亦

幸运奖 6名 北通掌机周边

城市	姓名
常州市	查益佳
武汉市	彭乔立
长春市	王天旭
上海市	夏一皓
广州市	薛力行
清镇市	于永川

《掌机王SP》第164辑 DVD问答—中奖名单

城市	姓名
珠海市	邓俊杰
北京市	郝骏
常州市	陶琪凯

答案：C

PEGA 精美游戏周边 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

UCG平台

——弹指之间，尽览精彩游戏刊物

“UCG平台”现已登陆苹果官方商店App Store，iPhone、iPad以及iPod touch用户请即刻登录iTunes，键入关键词“UCG”，即可免费获得该程序，立刻开启精彩阅读之门！



东京游戏展2011&任天堂发布会

秋季特刊

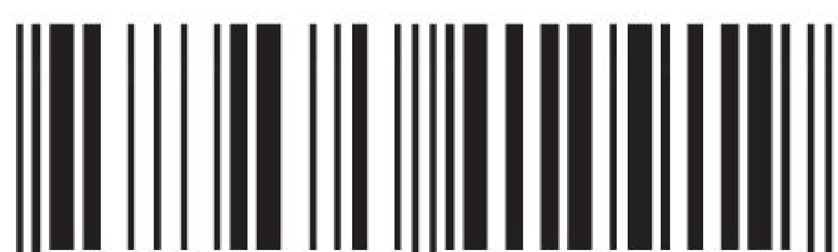
紧急加页至288！

PSV具体发售日期？
任天堂是否推出3DS新机型？
3DS版《怪物猎人》详细情报？
更多大作陆续公布……

心が躍れば、それはGAMEです。

TOKYO GAME SHOW 2011

胧月、阿鲁、酷洛洛三名小编亲赴日本展会现场，
带来超大篇幅的第一手资讯报道！



ISBN 978-7-88541-091-9
9 787885 410919

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-091-9

掌机王光盘定价：12元（1DVD+1手册）